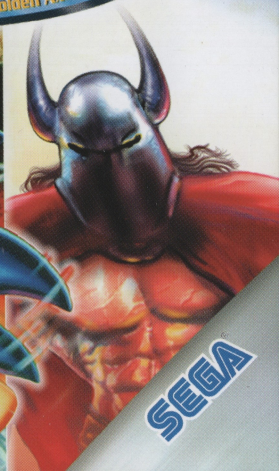


GAME BOY ADVANCE™

AGB-A3PP-EUR

SEGA SMASHPACK™

Ecco the Dolphin Sonic Spinball Golden Axe




INSTRUCTION BOOKLET

SEGA

LICENSED BY



NINTENDO®, GAME BOY ADVANCE™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

NINTENDO®, GAME BOY ADVANCE™ ET  SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

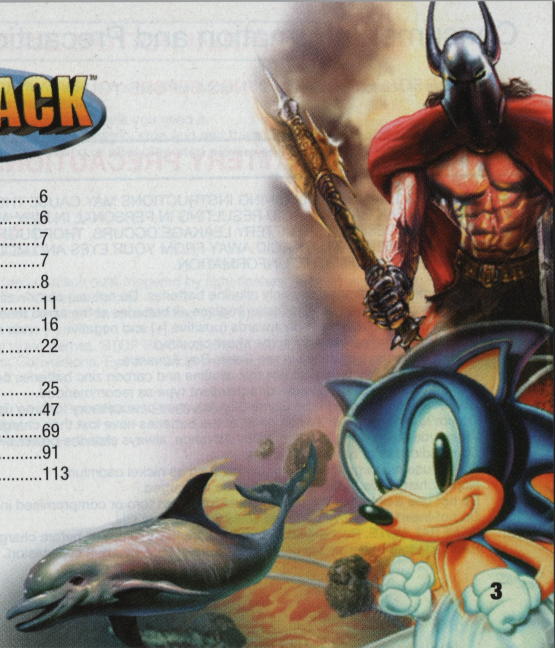
DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

SEGA SMASHPACK™

INTRODUCTION	6
STARTING THE GAME	6
MAIN MENU	7
OPTIONS SCREEN	7
GAME CONTROLS	8
ECCO THE DOLPHIN	11
GOLDEN AXE	16
SONIC SPINBALL	22
FRANÇAIS	25
DEUTSCH	47
ESPAÑOL	69
ITALIANO	91
CREDITS	113



Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE “POPPING” SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [-] ends must face the proper direction).
The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries).
Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge.
When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium.
Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging.
Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

WARNING – REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING – SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.



INTRODUCTION

When people hear the name SEGA, they think of great games. SEGA Smash Pack™ is a collection of some of the greatest games that have ever been produced. This first edition of SEGA Smash Pack on the Game Boy Advance™ contains three of SEGA's most popular classics including *Ecco the Dolphin*™, *Golden Axe*™, and *Sonic Spinball*™.



STARTING THE GAME

1. Make sure that the power is switched OFF. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the SEGA Smash Pack™ Game Pak into the Game Boy Advance™ slot as described in your Nintendo Game Boy Advance™ instruction manual.
3. Turn the POWER switch ON.
4. When the title screen appears, press START to proceed to the Main Menu.

MAIN MENU

The Main Menu allows you to select which game you want to play, adjust the game controls, or see the credits for SEGA Smash Pack. Press Right or Left on the Control Pad to view the logo of the game you would like to play, the options, or the game credits. Once the logo appears, simply press the A Button to confirm.



- Play Ecco the Dolphin.



- Choose Golden Axe.



- Select Sonic Spinball.



- Change the game control from the options screen.



- View the game credits.

OPTIONS SCREEN

Adjust the game controls for all of the SEGA Smash Pack games from the Options Screen.

- **Controls:** Game controls are set to their default settings upon start-up as seen in the instruction manual. You can alter the controls by reassigning the button commands to your preferred settings.



GAME CONTROLS



BUTTON COMMAND

ACTION

Menu Controls

Control Pad	Highlight game option
A Button	Select game option
B Button	Return to previous menu

Ecco the Dolphin

Control Pad	Swim in direction pressed
R Button	Swim Fast
A Button	Sonar Communicate with glyphs
Hold A Button	View Sonar Map
B Button	Charge through the water
B Button + A Button	Force Attack (after Ecco learns it)
START	Pause Game/Resume Game

Golden Axe

Control Pad	Move character in direction pressed Mount a Bizarrian
A Button	Attack Bizarrian Attack
B Button	Jump
R Button	Use Magic
START	Pause Game/Resume Game



Press LEFT or RIGHT Twice

Run + B Button

Press Attack while Running

Press Attack in Midair

Press Attack and Jump

Press Jump while Running

Press Attack during Higher Jump

Run Left or Right

Run and Jump

Running Dash Attack

Swinging Attack

Special Attack

Higher Jump

Downward Thrust Attack

Sonic Spinball

SELECT Button

Control Pad LEFT or RIGHT

Control Pad UP or DOWN

R Button

L Button

A Button

START

View the Toggle Message bar

Move Sonic Left or Right

Look Up or Down

Use right flipper Sonic jump (if standing)

Use left flipper Sonic jump (if standing)

Use both flippers

Pause Game/Resume Game

Note: To perform a Super Spin Dash, hold the Control Pad DOWN and press the A Button, then release the Control Pad.



ECCO THE DOLPHIN



Ecco's world as a dolphin was always carefree and full of wonder within the Home Bay. The ocean was full of music—some songs easier to remember than others. These were used for calling other dolphins and other singers of the ocean. The more difficult songs could open the Shelled Ones or could even scare off the Hungry Ones who swam nearby.

Recently, without warning, a huge gust of swirling wind like a churning whirlpool of air and water ripped all life away from the Home Bay. Singers, shelled ones, and even the small fish were torn away into the high nothingness beyond—and then they vanished!

Only Ecco remained in Home Bay, a once peaceful and safe home turned into the watery emptiness that now seems far too big.

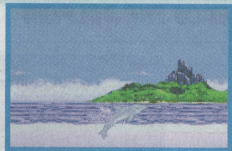
Lost in a beautiful and dangerous undersea world, the fate of the planet hinges on Ecco's survival. Armed with powerful sonar, elusive speed, and keen mammalian instincts, Ecco must solve the mysteries of the deep to rescue the singers of the sea and save the world.





Leaving Home Bay

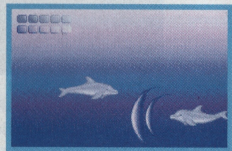
Before the adventure begins, Ecco must figure out how to leave Home Bay - the tornado has enclosed Home Bay to the rest of the sea! Try using Ecco's swimming charge (B Button) to gain some speed, then jump high into the air!



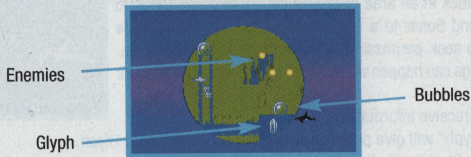
Using Sonar

Ecco the Dolphin is equipped with Sonar that can map out the area, communicate with others, and can be used as a force attack.

- **Communicate:** Press the A Button to send a sonar signal towards a Glyph, or other sea creature, to communicate. Ecco will learn quite a bit of information by talking to others!
- **Mapping the area:** Press and hold the A Button to view a map of the area (see Sonar Map on the next page).
- **Force Attack:** In time, Ecco will learn how to use the sonar as a force attack. This will not be available until Ecco is given the knowledge!



Sonar Map



Press and hold the A Button to view a map of the region, based on Ecco's sonar readings. You can view the following information on the Sonar Map:

- **Enemies** - Enemies are shown as an orange circle on the Sonar Map.
- **Bubbles** - The bubbles show where Ecco can find an air pocket, or an energy source.
- **Glyph** - A glyph appears as a diamond on the Sonar Map.
- **Objects** - Orange blocks appear to show where a barrier, shell, or movable object can be found.



Glyphs

If Ecco is stuck in an area of the ocean, try to find a Glyph to talk to. Send Sonar to a Glyph to unlock other areas of the game, or to seek permission to swim past an enclosed area. Several things can happen when you communicate with a Glyph:



- Ecco will receive information.
- A "Key Glyph" will give permission to swim past a different Glyph.
- A "Barrier Glyph" will allow Ecco to swim by after receiving permission from a "Key Glyph".
- A passageway could open somewhere within the region.
- A Glyph could give Ecco a shield for a short amount of time. When the shield is gone, Ecco will have a full breath of air.

Ecco's Health Meter

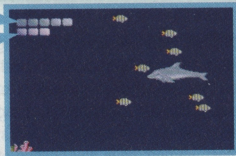
There are five rectangles in the upper-left corner of the game screen. When a jellyfish or other Hungry One damages Ecco, the rectangles will begin to disappear. When all of the rectangles are gone, Ecco will lose a life.

To stay healthy, charge into a school of small fish for food. Find healing clams, known as the Shelled Ones. Keep Ecco healthy, or the next lurking or attacking foe will soon overcome you.



Health Meter

Air Meter



Ecco's Air Meter

There are five rectangles located just below the Health Meter in the upper-left corner of the game screen. You need to breathe to stay alive. You can dive to the deepest parts of the ocean, but never take a chance on getting caught without an air supply. If Ecco runs out of breath, your quest will end and you must start the level over or continue from the last barrier Glyph you passed. You can breathe in two ways:

- Leap out of the water, either into the open air or into an air pocket you find in the rocky submerged caverns. Ecco will regain full breath immediately.
- Push your nose above water. This is especially helpful in tight submerged pockets where you can't jump. Ecco will gradually recover breath.





GOLDEN AXE

Yuria is a strange and magical land, with evil oppressors trying to gain control and claim Yuria's treasures as their own. Death Adder, a new enemy to Yuria, has slaughtered thousands of innocent people. His soldiers have invaded every village, laying claim to the land. He has kidnapped the King and the princess. Only the strongest and craftiest warriors have any chance of defeating him...



Help the combatants avenge the deaths of their loved ones and save the King and princess!

The Combatants

Three warriors gather to challenge Death Adder. These three, like many others, have lost cherished loved ones in the war against the reptile fiend, Death Adder. Now they swear to defeat him—even at the cost of their lives.

- **Ax-Battler** - The terrible barbarian known as Ax-Battler arrives from the far plains. His mighty strength and courage is a match for any enemy. Ax-Battler uses earth-based magic in his fight to avenge his mother's death.
- **Tyris-Flare** - This Amazon woman appears from the deep jungles to overcome the oppressor and his horde of minions - the same army that took the lives of her parents. With a unique sword-skill and the use of fire-based magic, she vows to save the kingdom.



- **Gilius Thunderhead** - Thunderhead the Dwarf wields the deadly Golden Axe in his attempt to rid Yuria of his brother's murderer. His tricks and speed in battle can outwit even the most brutal giant. Gilius uses lightning-based magic.

Game Modes

- **Arcade:** Play the arcade version of Golden Axe. Your journey takes 5 days and is recorded on the map.
- **Beginner:** Play an easier and shorter version of Golden Axe. The game ends at stage 3, after a battle with Death Adder Jr.
- **The Duel:** Test your skill against other game characters. Fight twelve separate duels with Death Adder's soldiers. As you win each duel, you advance to the next duel. If you lose a duel, the battle ends.
- **Head to Head:** Challenge up to four of your friends using the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable in a duel to the death. The last man standing wins a point.
- **Options:** Customise the Golden Axe game settings.

Life Meter: Choose the number of health bars (3, 4, or 5) that your warrior can lose before losing a life. You start the game with three lives as the default setting.

Sound Test: Preview different sounds from the game. Select a sound or a song that appears in the game and select it by pressing the A Button.



The Game Screen

Magic Meter

Health Meter



Lives

- **Magic Meter:** Collect potions to increase your Magic ability. The higher the Magic Meter goes, the stronger your magic will be! After using a spell, the Magic Meter will return to zero—so use your spells wisely!
- **Health Meter:** The Health Meter displays your health as three blue bars. Each time you take damage, you will lose health in the blue bars. When all of your health is gone, you will lose a life.
- **Lives:** The number next to the Health Meter shows how many lives you have left. When all your lives are gone, the game is over.

Items

Collect items to increase your health and magic abilities! Be sure to check the blue and green Bandits!



Blue Potion

Bandit

- **Blue Potion:** Collect potions to increase your magic ability as shown in the Magic Meter.
- **Food:** Gather food to increase your health.

Other Characters



Bizarrian



Aside from the enemies you will face, other characters can help you in your quest! Try to mount a Bizarrian to use against Death Adder's evil minions, or whack a Bandit for potions or food.

- **Bandits:** If you're out of potions or health, attack a Bandit. You never know what the Bandit might drop! They can be hard to hit, but the effort is worth the reward.
- **Bizarrians:** When a mounted enemy is thrown from a Bizarrian, you can mount the creature to use against Death Adder's hordes! Some Bizarrian's have deadly tails that pack a terrific wallop. Others spit flames and twirling fireballs.

Head to Head

To play a Head-to-Head match, you can connect up to 4 players following the method below. Each player needs his own Game Pak.

Requirements

- Game Boy Advance™ ----- 2-4
- SEGA Smash Pack Game Pak ----- 1-4
- Game Boy Advance™ Game Link™ Cable - - - - -1-3



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE.



How to Connect

1. Make sure that the power is switched OFF for all Game Boy Advance™, and insert the Game Paks into all player's Game Boy Advance™.
2. Connect the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable.
3. Plug each Game Boy Advance™ Game Link™ Cable into the External Extension Connectors of each Game Boy Advance™, making sure that the small plug is connected to Player 1's Game Boy Advance™.
4. Switch ON the power of all the Game Boy Advance™.

* When playing with 2 or 3 players, do not connect Game Boy Advance™ that is not used in play.

* Player 1 is the player with the smaller plug connected to the Game Boy Advance™.

After all of the systems are connected, all players should select the Head-to-Head option within Golden Axe. When all players are ready, the host (Player 1) must press the A Button and each player can select a character to control. After all of the players have selected their characters, the match begins.

The last player standing in a round is the winner. If the last two players defeat each other simultaneously, the round is declared a tie and no point is awarded for winning that round. The first player to win three rounds is declared the winner of the Head-to-Head Match.





SONIC SPINBALL

Spinball Vengeance!

The evil scientist Dr. Robotnik has unleashed another diabolical plan to turn the animals of Planet Mobius into robots. His monstrous contraption, the Veg-O-Fortress, is drawing its power from the volcano Mt. Mobius and is already transforming happy creatures into mindless slaves! It's protected by the fiery lava that fuels the lethal Pinball Defence system.

Try to stop Robotnik!

Control Sonic and sneak into the Toxic Caves below the Fortress. From there, infiltrate Robotnik's vast and deadly defences. In no time at all, you should be swiping Emeralds, freeing the animals of Mobius and dishing out hedgehog justice!



Clearing the Levels



Chaos Emerald

Sonic must grab all the Chaos Emeralds on each level to open its Boss Room door. Watch the message bar for the number of Emeralds you must collect in each level.

There is a trick to defeating the dangerous enemy in each Boss Room. Watch the message bar for hints—it will also display messages when you're doing something right!

Bonus Round

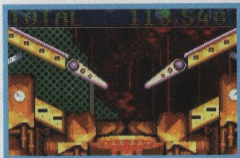
At the end of every level, Sonic jumps into a Bonus Round. This is a game of regular pinball with Sonic at the controls! You have three balls to shoot around the board, hitting as many bumpers as you can. Watch those points add up!



Scoring

Gain points by slamming into bumpers, shooting the tube loops and spinning into floating robots to de-robotize them back into their original forms.

Destroy as much of Robotnik's machine as possible to make sure you get the highest score possible!





Bonus Points

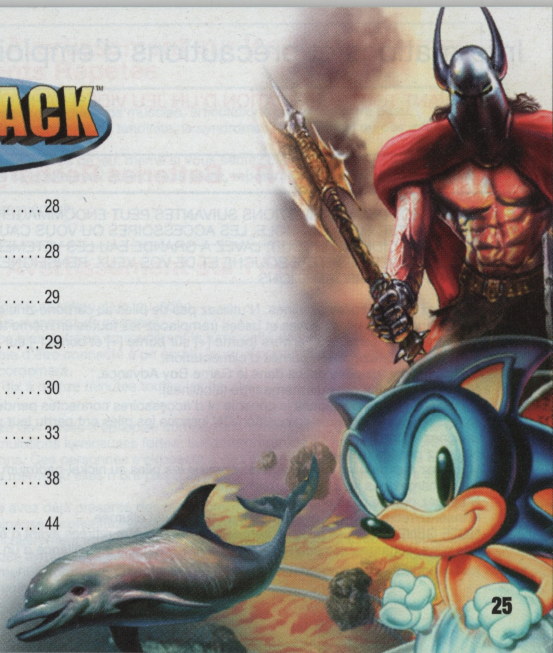
At the end of a level, you'll collect bonus points based on the loops you made, the number of rings you collected, and how fast you made it through the levels. The points you earn in each category will vary with each level.



- **Loop Shots:** Spin through the loops over and over again to gain Loop Bonuses.
- **Rings:** Grab every ring in sight for huge Ring Bonus points!
- **Time:** Complete a level using a single ball at a fast speed and you'll be rewarded with a monster Time Bonus - up to 10 million points!
- **Rising Jackpot:** Each time you win a Bonus Round, your final jackpot increases. Keep racking up those points!

SEGA SMASHPACK™

INTRODUCTION	28
COMMENCER UNE PARTIE	28
LE MENU PRINCIPAL	29
L'ÉCRAN DES OPTIONS	29
LES COMMANDES	30
ECCO THE DOLPHIN	33
GOLDEN AXE	38
SONIC SPINBALL	44



Informations et précautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

AVERTISSEMENT – Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS. SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU. ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que de piles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [-] sur borne [-]).
Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus a des Mouvements Repetes

- Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau.
- Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persiste, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

- Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
- Avertissement sur l'épilepsie
- Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience ou de la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
- Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
- Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

INTRODUCTION

Quand on entend le nom de SEGA, on pense à des jeux fantastiques et SEGA Smash Pack™ rassemble pour vous quelques-uns de ces grands jeux. Ce premier volume du SEGA Smash Pack pour Game Boy Advance™ présente trois de ces classiques les plus populaires avec Ecco the Dolphin™, Golden Axe™ et Sonic Spinball™.



COMMENCER UNE PARTIE

1. Assurez-vous que l'interrupteur est en position OFF. Ne jamais insérer ou retirer une cartouche lorsque l'interrupteur est en position ON.
2. Insérez la cartouche de SEGA Smash Pack™ dans l'emplacement du Game Boy Advance™ en suivant la procédure décrite dans votre manuel Game Boy Advance™.
3. Placez l'interrupteur en position ON.
4. Lorsque l'écran de titre s'affiche, appuyez sur START pour passer au menu principal.

LE MENU PRINCIPAL

Le menu principal vous permet de sélectionner le jeu auquel vous souhaitez jouer, de régler les commandes de jeu ou de voir les crédits de SEGA Smash Pack. Utilisez la direction droite ou gauche de la manette + pour afficher le logo du jeu souhaité, les options ou les crédits. Une fois que le logo est affiché, appuyez simplement sur le bouton A pour valider.



- Jouer à Ecco the Dolphin.



- Sélectionner Sonic Spinball.



- Choisir Golden Axe.



- Changer les commandes de jeu à partir de l'écran des options.

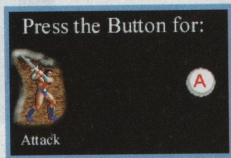


- Voir les crédits.

L'ECRAN DES OPTIONS

Réglez les commandes pour tous les jeux SEGA Smash Pack à partir de l'écran des options.

- **Commandes:** les commandes de jeu indiquées dans le manuel sont celles proposées par défaut. Vous pouvez régler les commandes de jeu en les modifiant selon vos paramètres préférés.



COMMANDES DE JEU



COMMANDE

ACTION

Commandes de menu

Manette +	Sélectionner l'option de jeu
Bouton A	Valider l'option de jeu
Bouton B	Revenir au menu précédent

Ecco the Dolphin

Manette +	Nager dans une direction
Bouton A	Sonar / Communication avec les Glyphes
Maintenir le bouton A enfoncé	Voir la carte du sonar
Bouton B	Charger dans l'eau
Bouton B + bouton A	Attaque de force (quand Ecco l'a apprise)
START	Mettre le jeu en pause / Reprendre le jeu

Golden Axe

Manette +	Déplacer le personnage / Monter sur un Bizarrian
Bouton A	Attaquer / Attaque du Bizarrian
Bouton B	Sauter
Bouton R	Utiliser la magie
START	Mettre le jeu en pause / Reprendre le jeu



Appuyer deux fois à GAUCHE ou à DROITE	Courir à gauche ou à droite
Courir + bouton B	Courir et sauter
Appuyer sur Attaque tout en courant	Attaque en percussion
Appuyer sur Attaque en l'air	Attaque de taille
Appuyer sur Attaque et Sauter	Attaque spéciale
Appuyer sur Sauter tout en courant	Saut puissant
Appuyer sur Attaque pendant un saut puissant	Attaque plongeante

Sonic Spinball

GAUCHE ou DROITE avec la manette +	Déplacer Sonic à gauche ou à droite
HAUT ou BAS avec la manette +	Regarder en haut ou en bas
Bouton R	Utiliser le flipper de droite / Saut de Sonic (s'il est debout)
Bouton L	Utiliser le flipper de gauche / Saut de Sonic (s'il est debout)
Bouton A	Utiliser les deux flippers
START	Mettre le jeu en pause / Reprendre le jeu

Remarque : pour foncer en se mettant en boule, maintenir la direction BAS de la manette + enfoncée et appuyer sur le bouton A puis relâcher la manette +.



ECCHO THE DOLPHIN



Ecco le dauphin coulait des jours heureux, insouciant et toujours émerveillé par son monde, Home Bay. La musique emplissait l'océan et il était facile de se souvenir de certaines chansons, celles qui appelaient les dauphins et les autres chanteurs de l'océan. Les chansons les plus difficiles pouvaient ouvrir les Coques ou même effrayer les Affamés qui rôdaient.

Mais un jour, sans prévenir, une gigantesque rafale d'eau et de vents tourbillonnants aspira tous les êtres vivants hors de Home Bay. Les Chanteurs, les Coques et mêmes les petits poissons furent arrachés et disparurent, emportés dans le grand vide !

Ecco est le seul à avoir pu demeurer à Home Bay, ce monde pacifique qui semble désormais bien vide depuis que ses habitants se sont volatilisés.

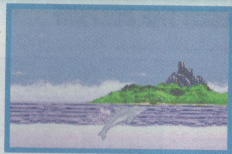
Alors qu'il est perdu dans cet univers sous-marin magnifique et dangereux, le sort de la planète dépend de sa survie. Equipé d'un puissant sonar, nageant très vite et pourvu d'instincts très développés, Ecco doit résoudre le mystère des profondeurs pour préserver les chanteurs de l'océan et sauver le monde.





Quitter Home Bay

Avant que l'aventure puisse débuter, Ecco doit comprendre comment quitter Home Bay. La tornade a séparé Home Bay du reste de l'océan ! Essayez d'utiliser la charge dans l'eau (bouton B) pour prendre de la vitesse et sauter en l'air !



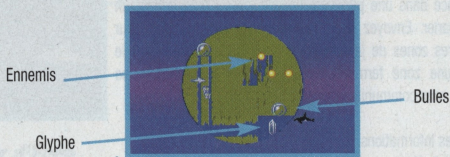
Utiliser le sonar

Ecco le dauphin est équipé d'un sonar qui peut détailler la zone, permettre de communiquer et être utilisé comme une attaque de force.

- **Communiquer:** appuyez sur le bouton A pour envoyer un signal sonar vers un Glyphe ou une autre créature océanique. C'est en communiquant avec les autres qu'Ecco obtiendra de précieuses informations !
- **Détailler la zone:** appuyez et maintenez le bouton A enfoncé pour voir une carte de la zone (voir La carte du sonar à la page suivante).
- **Attaque de force:** après un certain temps, Ecco saura utiliser le sonar comme une attaque de force. Mais cela ne sera possible que lorsqu'il aura appris comment faire !



La carte du sonar



Appuyez et maintenez le bouton A enfoncé pour voir une carte de la zone grâce aux données du sonar d'Ecco. Les informations suivantes s'affichent sur la carte du sonar :

- **Ennemis** – Les ennemis sont représentés sur la carte par des cercles orange.
- **Bulles** – Les bulles indiquent les endroits où Ecco peut trouver une poche d'air ou une source d'énergie.
- **Glyphe** – Les Glyphes sont indiqués sur la carte sous forme de diamants.
- **Objets** – Des blocs orangés indiquent une barrière, une coquille ou un objet déplaçable.



Les Glyphes

Si Ecco est coincé dans une partie de l'océan, essayez de trouver un Glyphe à qui parler. Envoyez des signaux sonar à un Glyphe pour débloquent d'autres zones de jeu ou pour demander la permission de pénétrer dans une zone fermée. Plusieurs événements peuvent se produire lorsque vous communiquez avec un Glyphe:



- Ecco obtient des informations.
- Un " Glyphe-clé " offre la possibilité de nager jusqu'à un autre Glyph.
- Un " Glyphe-barrière " permet à Ecco de continuer après avoir obtenu la permission d'un " Glyph clé ".
- Un passage peut s'ouvrir quelque part dans la région.
- Un Glyph peut offrir à Ecco une protection qui dure un certain temps. Une fois que celle-ci disparaît, Ecco obtient une inspiration d'air complète.

La jauge de santé d'Ecco

Cinq rectangles sont affichés dans le coin supérieur gauche de l'écran de jeu. Quand une méduse ou un autre Affamé blesse Ecco, les rectangles commencent à disparaître. Quand tous les rectangles ont disparu, Ecco perd une vie.

Pour rester en bonne santé, chargez un banc de petits poissons pour qu'Ecco puisse se nourrir et trouvez des Coques bénéfiques. Tâchez de maintenir Ecco en forme ou le prochain adversaire pourrait bien vous terrasser.





La jauge d'air d'Ecco

Cinq rectangles sont affichés juste au-dessous de la jauge de santé dans le coin supérieur gauche de l'écran de jeu. Il faut que vous respiriez pour rester vivant. Vous pouvez plonger au plus profond de l'océan mais attention à ne pas vous retrouver sans air. Si Ecco est à bout de souffle, votre quête se terminera et vous devrez recommencer le niveau ou continuer du dernier Glyphes-barrière que vous avez franchi. Vous pouvez respirer de deux façons :

- Sautez hors de l'eau, que ce soit en plein air ou dans une poche d'air que vous trouverez dans les cavernes rocheuses submergées. Ecco retrouvera immédiatement tout son souffle.
- Sortez votre nez hors de l'eau. Ceci est particulièrement utile pour les petites poches d'air sous-marines dans lesquelles vous ne pouvez pas sauter. Ecco retrouve son souffle peu à peu.





GOLDEN AXE

Yuria est un pays étrange et magique dont les trésors sont la proie d'opresseurs diaboliques. Death Adder, le nouvel ennemi d'Yuria, a massacré des milliers de gens innocents. Ses soldats ont envahi tous les villages pour s'approprier les terres. Il a enlevé le Roi et la princesse. Seuls les guerriers les plus puissants et les plus habiles ont une chance de le vaincre...

Aidez les combattants à venger la mort de leurs proches et sauvez le Roi et la princesse !



Les combattants

Trois guerriers se rassemblent pour affronter Death Adder. Comme tant d'autres, ils ont perdu leur famille au cours de la guerre contre ce monstre reptilien et ils ont juré de le combattre, même au prix de leur vie.

- Ax-Battler – Le terrible barbare connu sous le nom d'Ax-Battler vient des plaines lointaines. Sa force exceptionnelle et son courage lui permettent d'affronter n'importe quel ennemi. Ax-Battler utilise une magie basée sur les pouvoirs de la terre pour venger la mort de sa mère.
- Tyris-Flare – Cette amazone arrive des profondeurs de la jungle pour vaincre le tyran et la horde armée qui a massacré ses parents. Talentueuse à l'épée et utilisant une magie basée sur le feu, elle a juré de sauver le royaume.



- **Gilius Thunderhead** - Thunderhead le Nain est armé de sa hache, la fameuse Golden Axe, pour libérer Yuria de l'assassin de son frère. Ses astuces et sa vitesse au combat peuvent vaincre le plus dangereux des géants. Gilius utilise une magie basée sur la foudre.

Les modes de jeu

- **Arcade**: jouez à la version arcade de Golden Axe. Votre aventure dure cinq jours et elle est enregistrée sur la carte.
- **Beginner (Débutant)**: jouez une version plus facile et plus courte de Golden Axe. La partie se termine au niveau 3, après un combat contre Death Adder Jr.
- **Duel**: testez vos capacités contre d'autres personnages du jeu. Participez à douze duels différents contre des soldats de Death Adder. Quand vous remportez un duel, vous passez au duel suivant. Si vous perdez un duel, la bataille se termine.
- **Head to Head (Face à face)**: affrontez jusqu'à quatre de vos amis dans un duel à mort avec le câble Game Boy Advance™ Game Link™. Le dernier combattant remporte un point.
- **Options**: personnalisez les paramètres de jeu de Golden Axe.

Jauge de vie: choisissez le nombre de barres de santé (3, 4 ou 5) que votre combattant peut utiliser avant de perdre une vie. Par défaut, vous commencez le jeu avec trois vies.

Sound Test (Test sonore) : explorez les différents éléments sonores du jeu. Sélectionnez un son ou une musique qui apparaît pendant le jeu et validez en appuyant sur START, le bouton A, le bouton B ou le bouton R. the default setting.



L'écran de jeu

Jauge de magie

Jauge de santé



Vies

- **Jauge de magie:** ramassez des potions pour augmenter vos compétences de magie. Plus la jauge de magie sera élevée, plus votre magie sera puissante ! La jauge de magie revient à zéro après l'utilisation d'un sort. Vous devez donc utiliser vos sorts à bon escient !
- **Jauge de santé:** votre santé est affichée sous la forme de trois barres bleues. Chaque fois que vous encaissez des dommages, vous perdez de la vie dans ces barres bleues. Quand toute votre santé a disparu, vous perdez une vie.
- **Vies:** le chiffre situé à côté de la jauge de vie indique le nombre de vies restantes. Quand vous n'avez plus de vies, la partie est terminée.

Les objets

Ramassez des objets pour augmenter votre santé et vos compétences de magie ! Faites bien attention aux bandits bleus et verts !



Potion bleue

Bandit

- **Potion bleue:** prenez des potions pour augmenter votre jauge et vos compétences de magie.
- **Nourriture:** ramassez de la nourriture pour augmenter votre santé.

Les autres personnages



Bizarrian



Vous allez affronter de nombreux ennemis mais d'autres personnages vous aideront au cours de votre aventure ! Essayez de monter sur un Bizarrian pour combattre les sbires diaboliques de Death Adder ou frappez un bandit pour obtenir des potions ou de la nourriture.

- **Bandits:** si vous êtes à court de potions ou de santé, attaquez un bandit. On ne sait jamais ce qu'il peut receler. Les bandits sont difficiles à atteindre mais ces efforts sont souvent récompensés.
- **Bizarrians:** quand un ennemi est éjecté d'un Bizarrian, vous pouvez monter sur cette créature pour combattre les hordes de Death Adder ! Certains Bizarrians possèdent une queue puissante qui peut s'avérer destructrice. D'autres crachent des flammes et des boules de feu tourbillonnantes.

Head to Head (Face à face)

Pour jouer une partie en face à face, vous pouvez connecter jusqu'à quatre joueurs en suivant la méthode indiquée ci-dessous. Chaque joueur doit posséder sa propre cartouche de jeu.

Équipement nécessaire

- Game Boy Advance™ ----- 2-4
- Cartouche de SEGA Smash Pack ----- 1-4
- Câble Game Boy Advance™ Game Link™ ----- 1-3



CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.



Comment se connecter

1. Assurez-vous que l'interrupteur de tous les Game Boy Advance™ est bien en position OFF puis insérez les cartouches de jeu dans tous les Game Boy Advance™.
2. Connectez le câble Game Boy Advance™ Game Link™.
3. Branchez le câble Game Boy Advance™ Game Link™ dans chaque connecteur d'extension externe des Game Boy Advance™, en vous assurant que la petite prise est connectée au Game Boy Advance™ du joueur 1.
4. Placez l'interrupteur de chaque Game Boy Advance™ en position ON.

* Pour les parties à deux ou trois joueurs, ne branchez pas les Game Boy Advance™ qui ne sont pas utilisés.

* Le joueur 1 est celui dont le Game Boy Advance™ est connecté avec la prise la plus petite.

Une fois que tous les systèmes sont connectés, tous les joueurs doivent sélectionner l'option Head to Head (Face à face) dans Golden Axe. Une fois que les joueurs sont prêts, l'hôte (le joueur 1) doit appuyer sur le bouton A et chaque joueur peut choisir un personnage. Dès que tous les joueurs ont sélectionné leur personnage, le combat commence.

Le dernier combattant debout est déclaré vainqueur. Si les deux derniers joueurs se tuent simultanément, le combat est considéré comme nul et aucun point n'est attribué pour ce combat. Le premier joueur qui remporte trois combats est déclaré vainqueur de la partie.





SONIC SPINBALL

La vengeance Spinball !

Un sinistre scientifique, le Dr Robotnik, a mis au point un plan diabolique pour transformer les animaux de la planète Mobius en robots. Sa monstrueuse invention, la Veg-O-Fortress, tire son énergie du volcan Mt. Mobius et transforme déjà de joyeuses créatures en esclaves décérébrés ! Elle est protégée par la lave bouillonnante qui alimente le dangereux système de défense.



Tentez d'arrêter Robotnik !

Contrôlez Sonic pour vous infiltrer dans les cavernes toxiques situées sous la forteresse. De là, pénétrez les immenses et dangereuses défenses de Robotnik. Très vite, vous devriez ramasser des Emeraude pour libérer les animaux de Mobius et rendre la justice, foi de hérisson!

Franchir les niveaux



Emeraude Chaos

Sonic doit ramasser toutes les émeraudes Chaos de chaque niveau pour ouvrir la salle du Boss. Surveillez la jauge pour connaître le nombre d'émeraudes à ramasser à chaque niveau.

Il y a une astuce pour vaincre le dangereux ennemi présent dans chaque salle de Boss. Surveillez la jauge pour obtenir des indications : elle affichera également des messages quand vous ferez quelque chose de bien !

Les tours supplémentaires

À la fin de chaque niveau, Sonic accède à un tour supplémentaire. C'est une partie de flipper normale avec Sonic aux commandes ! Vous avez trois boules à jouer sur le tableau et il faut toucher un maximum de bumpers. Regardez les points s'accumuler !



Marquer des points

Marquez des points en percutant les bumpers, en passant dans les tubes et en fonçant dans les robots flottants pour les dérobotiser et les faire revenir à leur forme originale.

Détruisez un maximum d'éléments de la machine de Robotnik pour obtenir le meilleur score possible !





Les points de bonus

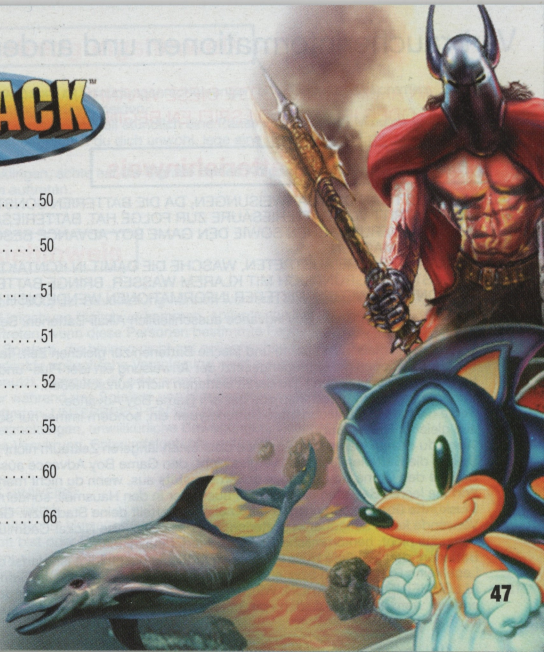
A la fin d'un niveau, vous obtenez des points supplémentaires selon le nombre de boucles que vous avez effectué, le nombre d'anneaux que vous avez ramassés et la vitesse à laquelle vous avez terminé les niveaux. Les points obtenus dans chaque catégorie varient selon le niveau.



- Tirs en boucle : passez dans les boucles plusieurs fois de suite pour obtenir des bonus de boucles.
- Anneaux : ramassez tous les anneaux visibles pour obtenir de nombreux points de bonus !
- Temps : réussissez un niveau très rapidement en utilisant une seule boule et vous serez récompensé par un méga bonus de temps qui peut aller jusqu'à dix millions de points !
- Jackpot : chaque fois que vous remportez un tour supplémentaire, votre jackpot final augmente. Continuez à amasser des points !

SEGA SMASHPACK™

EINFÜHRUNG	50
SPIELSTART	50
HAUPTMENÜ	51
OPTIONEN	51
SPIELSTEUERUNG	52
ECCO THE DOLPHIN	55
GOLDEN AXE	60
SONIC SPINBALL	66



Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

WARNUNG – Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.

SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHIE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle an (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

WARNUNG – Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Achte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden. Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen. Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst. Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

WARNUNG – Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen. Frage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten. Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, **UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH** das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe. Fragen Sie Ihren Arzt!

ACHTE BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

- Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
- Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
- Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
- Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
- Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

EINFÜHRUNG

Der Name SEGA steht für großartige Spiele. Das SEGA Smash Pack™ ist eine Kollektion einiger der besten Spiele, die jemals produziert wurden. Die erste Ausgabe des SEGA Smash Packs für den Game Boy Advance™ enthält drei der beliebtesten Spiele von SEGA: Ecco the Dolphin™, Golden Axe™ und Sonic Spinball™.



SPIELSTART

1. Beim Einstecken oder Entfernen eines Spielmoduls muss das Gerät **IMMER** ausgeschaltet sein.
2. Stecke das SEGA Smash Pack™-Spielmodul in den entsprechenden Slot des Game Boy Advance™ ein. Siehe auch die Bedienungsanleitung des Nintendo Game Boy Advance™.
3. Schalte das Gerät mit dem **POWER**-Schalter ein.
4. Wenn der Titelschirm erscheint, drückst du **START**, um das Hauptmenü aufzurufen.

HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü kannst du das gewünschte Spiel auswählen, die Spielsteuerung einstellen oder die Credits für das SEGA Smash Pack einsehen. Durch Drücken von Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz kannst du das Logo des gewünschten Spiels, die Optionen oder die Credits für das Spiel aufrufen. Wenn das Logo erscheint, drückst du zur Bestätigung einfach den A-Knopf.



- Spiele Ecco the Dolphin.



- Wähle Sonic Spinball.



- Wähle Golden Axe.



- Änderung der Spielsteuerung über "Options".



- Credits für das Spiel.

OPTIONEN (OPTIONS)

Über den Bildschirm Options kannst du die Spielsteuerung für alle Spiele des SEGA Smash Packs einstellen.

- Spielsteuerung: Die Spielsteuerung ist zu Beginn auf eine Standardeinstellung, wie in der Bedienungsanleitung beschrieben, eingestellt. Du kannst die Tastenbelegung aber nach deinen individuellen Wünschen ändern.



SPIELSTEUERUNG



TASTENBEFEHLE

AKTION

Menüsteuerung

Steuerkreuz	Spieloption markieren
A-Knopf	Spieloption auswählen
B-Knopf	Zurück zum vorherigen Menü

Ecco the Dolphin

Steuerkreuz	In die gewählte Richtung schwimmen
A-Knopf	Sonar-Kommunikation mit Kristallen (Glyphen)
A-Knopf halten	Sonar-Karte einsehen
B-Knopf	Schwimmen
B-Knopf + A-Knopf	Super Attacke (nachdem Ecco sie gelernt hat)
START	Spiel pausieren/Spiel fortsetzen

Golden Axe

Steuerkreuz	Charakter in gedrückte Richtung bewegen Bizarrian reiten
A-Knopf	Attacke / Bizarrian Attacke
B-Knopf	Sprung
R-Taste	Einsatz von Magie
START	Spiel pausieren/Spiel fortsetzen



LINKS oder RECHTS zweimal drücken

Nach links oder rechts laufen

Rennen + B-Knopf

Rennen und Springen

Im Laufen Attacke drücken

Sturmangriff

In der Luft Attacke drücken

Schwert-Attacke

Attacke drücken und springen

Special Attack

Im Laufen Sprung drücken

Hoher Sprung

Im Hohen Sprung Attacke drücken

Sprung-Schwert-Attacke

Sonic Spinball

LINKS oder RECHTS auf
dem Steuerkreuz

Sonic nach links oder rechts bewegen

HOCH oder RUNTER auf
dem Steuerkreuz

Ansicht oben oder unten

R-Taste

Sonic-Sprung mit rechter Flippertaste (wenn nicht in Bewegung)

L-Taste

Sonic-Sprung mit linker Flippertaste (wenn nicht in Bewegung)

A-Knopf

Beide Flippertasten betätigen

START

Spiel pausieren/Spiel fortsetzen

Hinweis: Für eine Super-Rolle drückst du das Steuerkreuz RUNTER und den A-Knopf und lässt dann das Steuerkreuz wieder los.

ECCO THE DOLPHIN



Eccos Leben als Delfin war immer sorgenfrei und seine Heimat, die Home Bay, eine Welt voller Überraschungen. Der Ozean war voller Melodien. Mit diesen Melodien, mal leichter, und mal schwieriger einprägsam, konnten andere Delfine und Meeressinger des Ozeans herbeigerufen werden. Mit den schwierigeren Melodien konnte man das Schalengetier sich öffnen lassen oder sogar nahe vorbeischwimmende Meeresräuber vertreiben.

Eines Tages dann wurde ohne Vorwarnung alles Leben in der Home Bay von einem Wirbelsturm aus Wasser und Luft erfasst und davon gerissen. Die Meeressinger, das Schalengetier und sogar die kleinen Fische wurden nach oben in die unendliche Weite geschleudert und verschwanden!

Nur Ecco blieb in der Home Bay zurück. Die einst friedliche und sichere Wasserheimat hatte sich in eine unendliche Einöde verwandelt.

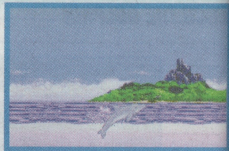
Alleine in der wunderschönen aber gefährlichen See, hängt das Schicksal des Planeten von Eccos Überleben ab. Ausgestattet mit dem präzisen Sonar, seiner verblüffenden Geschwindigkeit und den geschärften Säugetierinstinkten muss Ecco die Geheimnisse der Tiefe lösen, um die Meeressinger des Ozeans und die Welt zu retten.





Das Verlassen der Home Bay

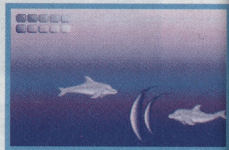
Vor dem Beginn des Abenteuers muss Ecco die Home Bay verlassen. Aber sie ist durch einen Tornado vom Rest des Meeres abgeschnitten! Ecco kann während des Schwimmens Geschwindigkeit zulegen (B-Knopf) und sich dann hoch in die Luft katapultieren!



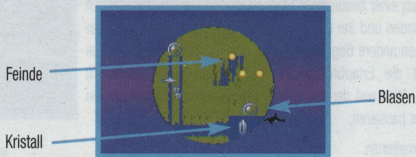
Das Sonar

Ecco the Dolphin ist mit einem Sonar ausgestattet, mit dem man die Umgebung ausloten, mit anderen Charakteren kommunizieren oder Gegner bekämpfen kann.

- **Kommunikation:** Mit dem A-Knopf kannst du zur Kommunikation an einen Kristall, oder ein anderes Meereswesen ein Sonar-Signal senden. Über die Kommunikation mit Anderen kann Ecco einiges lernen!
- **Umgebung erfassen:** Durch Drücken und Halten des A-Knopfs kannst du eine Umgebungskarte aufrufen (siehe auch Sonar-Karte auf der nächsten Seite).
- **Angriff ausführen:** Ecco kann lernen, wie man das Sonar auch als Angriffswaffe einsetzen kann. Aber dazu muss Ecco erst herausfinden, wie es funktioniert!



Sonar-Karte



Durch Drücken und Halten des A-Knopfs kannst du eine Umgebungskarte aufrufen, die mit Eccos Sonar-Fähigkeiten erstellt wurde. Die Sonar-Karte enthält folgende Informationen:

- **Feinde** - Feinde werden als orangefarbener Kreis auf der Sonar-Karte dargestellt.
- **Blasen** - Die Blasen zeigen Ecco den Weg zu einer Luftblase oder Energiequelle.
- **Kristalle** - Kristalle sind auf der Sonar-Karte dargestellt.
- **Objekte** - Orange Blöcke zeigen den Weg zu einem Sperr-Kristall, einer Muschel oder einem beweglichen Objekt.





Kristalle

Wenn Ecco nicht aus einer bestimmten Meeresgegend herauskommt, solltest du einen Kristall finden und ihn um Rat fragen. Durch ein Sonar-Signal an einen Kristall können andere Gegenden des Spieles für dich geöffnet werden oder du erhältst die Erlaubnis, einen abgeschlossenen Bereich zu durchschwimmen. Während der Kommunikation mit einem Kristall können verschiedene Dinge passieren:

- Ecco erhält Informationen.
- Ein „Schlüssel-Kristall“ erteilt dir die Erlaubnis, an einem anderen Kristall vorbeizuschwimmen.
- Ein „Sperr-Kristall“ erlaubt Ecco vorbeizuschwimmen, wenn vorher die Erlaubnis durch einen „Schlüssel-Kristall“ erteilt wurde.
- Irgendwo in der Gegend kann sich ein Korridor öffnen.
- Ein Kristall kann Ecco für eine kurze Zeit mit einem Schild ausstatten. Wenn das Schild verschwindet, hat Ecco wieder eine volle Atemluftreserve zur Verfügung.



Eccos Gesundheitsanzeige

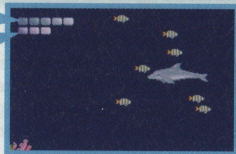
Während des Spiels befinden sich in der oberen linken Bildschirmecke fünf Rechtecke. Wenn Ecco durch eine Qualle oder einen Meeresräuber Schaden zugefügt wird, beginnen die Rechtecke zu verschwinden. Wenn alle Rechtecke verschwunden sind, verliert Ecco ein Leben.

Du hältst Ecco bei guter Gesundheit, wenn du ihn zur Nahrungsaufnahme durch die Schulen kleiner Fische kreuzen lässt und die „Schalengetier“ genannten Heilmuscheln findest. Wenn Ecco nicht bei guter Gesundheit ist, könnte er von einem Feind aufgelauret, angegriffen und besiegt werden.



Gesundheitsanzeige

Luftanzeige



Eccos Luftanzeige

Gleich unter der Gesundheitsanzeige in der oberen linken Bildschirmecke befinden sich weitere fünf Rechtecke. Du kannst zwar in die tiefsten Gegenden des Ozeans tauchen, aber du musst atmen, um zu überleben. Also darf dir niemals die Atemluft ausgehen! Wenn Ecco die Atemluft ausgeht, endet deine Mission und du musst den Level an der Stelle fortsetzen, wo du zum letzten Mal an einem „Sperr-Kristall“ vorbeigekommen bist. Es gibt zwei Wege, um Luft zu holen:

- Du kannst durch die Wasseroberfläche in die Luft springen oder in eine Luftblase in den steinigen Unterwasserhöhlen vordringen. Dadurch wird Eccos Atemluftreserve sofort wieder vollständig aufgefüllt.
- Strecke die Nase aus dem Wasser. Diese Weise bietet sich vor allem in engen Unterwasserluftblasen an, wo du nicht springen kannst. Dadurch wird Eccos Atemluftreserve langsam wieder aufgefüllt.





GOLDEN AXE

Das seltsame und magische Land Yuria wird von teuflischen Feinden unterdrückt, die sich der Schätze Yurias bemächtigen wollen. Death Adder, der neue Feind Yurias, hat Tausende unschuldiger Menschen getötet und seine Soldaten haben bereits alle Dörfer und Landstriche okkupiert. Auch der König und die Prinzessin wurden von ihm entführt. Nur die stärksten und geschicktesten Krieger haben eine Chance, ihn zu vernichten...



Hilf den Kämpfern, sich für den Tod ihrer Freunde und Familien zu rächen und den König und die Prinzessin zu retten!

Die Kämpfer

Drei Krieger verbünden sich, um Death Adder herauszufordern. Wie viele andere haben auch diese drei Gefährten Freunde und Verwandte im Krieg gegen den reptilienartigen Feind, Death Adder, verloren. Sie haben sich jetzt geschworen, den Feind zu vernichten – auch wenn es ihr Leben kostet.

- **Ax-Battler** – Der als Ax-Battler bekannte schreckliche Barbar stammt aus den fernen Ebenen. Seine mächtige Stärke und sein großer Mut bedeuten eine Herausforderung für jeden Gegner. Ax-Battler nutzt im Kampf Erd-Magie. Er will den Tod seiner Mutter rächen.
- **Tyris-Flare** – Die Amazone hat sich aus der Tiefe des Dschungels aufgemacht, um den Unterdrücker und sein Heer niederträchtiger Vasallen zu vernichten und so den Tod ihrer Eltern zu rächen. Mit ihren einzigartigen Schwertkampffähigkeiten und ihrer Feuer-Magie ist sie fest entschlossen, das Königreich zu retten.



- **Gilius Thunderhead** - Thunderhead the Dwarf schmiedet die tödliche Golden Axe, um Yuria von den Mördern seines Bruders zu befreien. Mit seinen Tricks und der außergewöhnlichen Kampfgeschwindigkeit kann er es selbst mit den brutalsten Riesen aufnehmen. Gilius setzt Blitz-Magie ein.

Spielmodi

- **Arcade:** Die Arcade-Version von Golden Axe. Deine Reise dauert 5 Tage und wird auf der Karte festgehalten.
- **Beginner (Anfänger):** Die leichtere und kürzere Version von Golden Axe. Das Spiel endet auf Stufe 3 nach einem Kampf mit Death Adder Jr.
- **The Duel (Das Duell):** Hier kannst du deine Kampffähigkeiten mit anderen Spielcharakteren messen. Du kannst in zwölf verschiedenen Duellen gegen Death Adders Soldaten antreten. Nach jedem gewonnenen Duell, kannst du in einem neuen Duell antreten. Wenn du ein Duell verlierst, endet der Kampf.
- **Head to Head (Kopf-an-Kopf):** Hier kannst du ein Game Boy Advance™ -Game Link™- Kabel einsetzen und bis zu vier Freunde zu einem Duell auf Leben und Tod herausfordern. Der letzte verbleibende Kämpfer gewinnt einen Punkt.
- **Options:** Hier kannst du die Spielsteuerung von Golden Axe individuell einstellen.

Lebensanzeige: Hier kannst du die Anzahl der Gesundheits-Anzeigen (3, 4, oder 5) einstellen, die ein Krieger verlieren kann, bevor er ein Leben verliert. Als Standardeinstellung sind zu Beginn des Spiels 3 Leben eingestellt.

Sound Test: Hier kannst du diversen Sound aus dem Spiel abspielen. Du wählst einen Soundeffekt oder Song aus dem Spiel aus und drückst START, den A-Knopf, den B-Knopf oder die R-Taste.



Der Spielbildschirm

Magie-Anzeige

Gesundheits-Anzeige



Leben

- **Magie-Anzeige:** Durch das Aufsammeln von Zaubertränken kannst du deine magischen Fähigkeiten verbessern. Je höher die Magie-Anzeige steigt, desto mächtiger wird deine Magie sein! Nach dem Einsatz eines Zauberspruchs sinkt deine Magie-Anzeige wieder auf Null – setze also deine Zaubersprüche weise ein!
- **Gesundheits-Anzeige:** Der Stand deiner Gesundheits-Anzeige wird durch die drei blauen Balken wiedergegeben. Jedes Mal, wenn dir Schaden zugefügt wird, wird dies durch die blauen Balken angezeigt. Wenn deine Gesundheits-Anzeige auf Null geht, verlierst du ein Leben.
- **Leben:** Die Zahl neben der Gesundheitsanzeige zeigt deine verbleibenden Leben. Wenn du keine Leben mehr hast, ist das Spiel vorbei.

Objekte

Durch das Aufsammeln von Objekten kannst du deine magischen Fähigkeiten und Gesundheit verbessern! Achte auf die blauen und grünen Banditen!



Blauer Zaubertrank

Bandit

- **Blauer Zaubertrank:** Durch das Aufsammeln von Zaubertränken kannst du deine magischen Fähigkeiten verbessern und deine Magie-Anzeige erhöhen.
- **Nahrung:** Durch das Aufsammeln von Nahrungsmitteln verbessert sich deine Gesundheit.

Andere Charaktere

Bizarrian





Neben deinen Feinden wirst du auch anderen Wesen begegnen, die dir auf deiner Mission helfen können. Du kannst einen Bizarrian reiten und die Vasallen von Death Adder bekämpfen oder einen Bandit angreifen, um ihm Nahrungsmittel oder Zaubertränke zu entreißen.

- **Banditen:** Wenn du keinen Zaubertrank mehr hast oder deine Gesundheit schwach wird, kannst du einen Bandit angreifen, um zu sehen, was du ihm abnehmen kannst. Es wird vielleicht ein harter Kampf werden, aber der Preis sollte die Sache wert sein!
- **Bizarrians:** Wenn ein berittener Feind von seinem Bizarrian geworfen wird, kannst du selber aufsitzen, um Death Adders Kämpferhorden anzugreifen! Einige Bizarrians sind mit tödlichen Schwänzen ausgestattet, mit denen sie mächtig austeilen können. Andere können Flammen oder rasende Feuerbälle speien.

Head to Head

Für ein Kopf-an-Kopf-Spiel kannst du 4 Spieler auf folgende Weise anschließen. Jeder Spieler benötigt ein eigenes Spielmodul.

Anforderungen

- Game Boy Advance™ ----- 2-4
- SEGA Smash Pack-Spielmodul ----- 1-4
- Game Boy Advance™-Game Link™-Kabel - - - - 1-3



DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.



Anschließen

1. Wenn alle Game Boy Advance™ ausgeschaltet sind, werden die Spielmodule in die Game Boy Advance™ aller Spieler eingesteckt.
2. Verbinde die Game Boy Advance™ mit dem Game Boy Advance™-Game Link™-Kabel.
3. Stecke das Game Boy Advance™-Game Link™-Kabel in die Externen Erweiterungsverbindung der jeweiligen Game Boy Advance™. Beachte dabei, dass der schmale Stecker an den Game Boy Advance™ von Spieler 1 angeschlossen wird.
4. Alle Game Boy Advance™ können dann eingeschaltet werden.

- * Es dürfen nur so viele Game Boy Advance™ angeschlossen werden, wie Spieler am Spiel teilnehmen.
- * Der schmale Stecker wird an den Game Boy Advance™ von Spieler 1 angeschlossen.

Wenn alle Systeme angeschlossen sind, wählen alle Spieler die Kopf-an-Kopf-Option bei Golden Axe. Wenn alle Spieler fertig sind, drückt der (Host-) Spieler 1 den A-Knopf. Danach können alle Spieler den gewünschten Charakter auswählen. Wenn alle Spieler ihre Auswahl getroffen haben, beginnt das Spiel.

Der letzte verbleibende Spieler einer Runde ist der Sieger. Wenn sich zwei Spieler gleichzeitig besiegen, wird die Runde als Unentschieden gewertet und es werden keine Gewinnpunkte für diese Runde vergeben. Der erste Spieler, der drei Runden gewinnt, ist der Sieger.



SONIC SPINBALL

Spinball-Rache!

Der teuflische Wissenschaftler Dr. Robotnik hat einen neuen, grausamen Plan, die Tiere des Planeten Mobius in Roboter zu verwandeln. In seiner monströsen Festung, der Veg-O-Fortress, werden durch die Energie des Vulkans Mt. Mobius glückliche Wesen in willenlose Sklaven verwandelt. Sie wird durch die höllisch heiße Lava des tödlichen Pinball-Verteidigungssystems geschützt.

Versuche, Robotnik aufzuhalten!

Du musst Sonic in die Gifthöhlen unterhalb der Festung einschleusen und von dort aus in Robotniks zahlreiche, tödliche Verteidigungssysteme eindringen. Bald schon kannst du dir die Emeralds greifen! Die Wesen des Planeten Mobius befreien und für Igel-Gerechtigkeit sorgen!

Das Bestehen der Level



Chaos-Smaragd

Sonic muss alle Chaos-Smaragde eines Levels aufsammeln, um die die Tür zum entsprechenden Boss zu öffnen. Achte auf die Status-Anzeige. Sie liefert dir auch eine Anzeige, wenn du die richtigen Schritte unternimmst!

Bonus-Runden

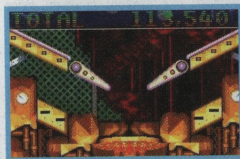
Am Ende eines jeden Levels nimmt Sonic an einer Bonus-Runde teil. Diese Runde besteht aus einer von Sonic gesteuerten Partie Flipper! Du spielst mit drei Kugeln gleichzeitig und musst versuchen, so viele Ziele wie möglich zu treffen und dir die maximale Punktezahl zu sichern!



Punkte erzielen

Du erzielst Punkte, indem du die Ziele triffst, die Kugel durch die Schlingen spielst und auf die Roboter zielst, um sie wieder in normale Wesen zu verwandeln.

Durch die Zerstörung möglichst vieler Maschinen von Dr. Robotnik kannst du den Highscore erzielen!





Bonus-Punkte

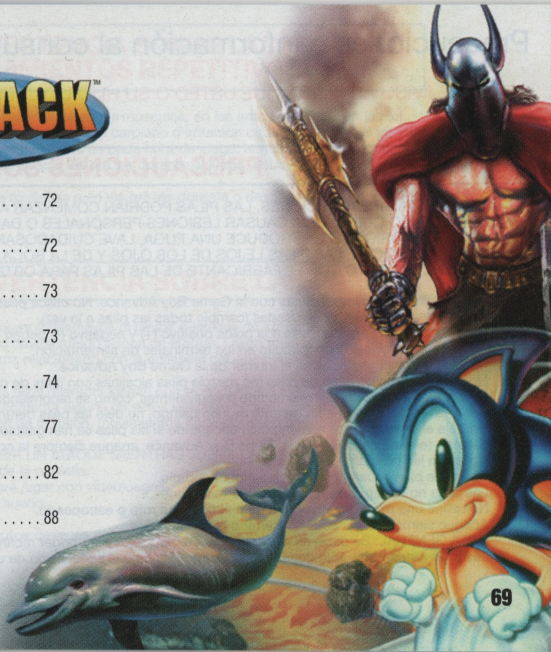
Am Ende eines Levels werden Bonus-Punkte vergeben. Die Höhe dieser Punktezahl hängt von der Anzahl der entsprechenden Loop Shots, gesammelten Ringe und der Zeit, in der du den Level abgeschlossen hast, ab. Die zu vergebenen Punkte einer Kategorie sind je nach Level unterschiedlich.



- **Loop Shots:** Jedes Mal, wenn du die Kugel durch die Schlingen spielst, gibt es einen Loop-Bonus.
- **Ringe:** Greif dir alle Ringe und sichere dir die Ring-Bonus-Punkte!
- **Zeit:** Wenn du ein Level mit einer einzelnen Kugel in Höchstgeschwindigkeit bestehst, erzielst du einen gigantischen Zeitbonus – bis zu 10 Millionen Punkte!
- **Jackpot erhöhen:** Jedes Mal, wenn du eine Bonus-Runde gewinnst, steigt der Jackpot. Versuche, ihn noch weiter auszubauen!

SEGA SMASHPACK™

INTRODUCCIÓN	72
PREPARACIÓN	72
MENÚ PRINCIPAL	73
PANTALLA DE OPCIONES	73
CONTROLES DE JUEGO	74
ECCO THE DOLPHIN™,	77
GOLDEN AXE™	82
SONIC SPINBALL™	88



Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

ADVERTENCIA – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR “RUIDOS EXTRAÑOS” Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA. PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no a
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (-) deben estar colocados en la dirección correcta. Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio.
Las pilas no recargables no pueden ser recargadas.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. **NOTA GENERAL:** Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas.
Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LAS LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS

Después de varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel. Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome de túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:

- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar unas horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.

ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

De cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque. Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a videojuego.

Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. **DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE** y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o oscilares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:

- Manténgase o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
- Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
- No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

INTRODUCCIÓN

Cuando la gente oye el nombre de SEGA, piensa en grandes juegos. SEGA Smash Pack™ es una recopilación de algunos de los mejores juegos jamás hechos. Esta primera edición de SEGA Smash Pack™ para Game Boy Advance™ contiene tres de los clásicos más populares de SEGA, incluyendo Ecco the Dolphin™, Golden Axe™ y Sonic Spinball™.



PREPARACIÓN

1. Comprueba que el Interruptor de encendido esté apagado. Cuando el interruptor esté encendido, no insertes ni extraigas nunca un Cartucho.
2. Inserta el Cartucho de SEGA Smash Pack™ en la ranura de Game Boy Advance™, tal como se describe en el manual de instrucciones de tu Nintendo Game Boy Advance™.
3. Enciende el Interruptor de encendido.
4. Cuando aparezca la pantalla de presentación, pulsa START para pasar al Menú Principal.

MENÚ PRINCIPAL

El Menú Principal te permite seleccionar el juego al que deseas jugar, ajustar los controles de juego o ver los créditos de SEGA Smash Pack™. Pulsa Derecha o Izquierda en el Panel de Control para ver el logotipo del juego al que te gustaría jugar, las opciones o los créditos de juego. Una vez aparezca el logotipo, no tienes más que pulsar el Botón A para confirmar tu selección.



- Jugar a Ecco the Dolphin™.



- Seleccionar Sonic Spinball™.



- Elegir Golden Axe™.



- Cambiar los controles de juego desde la pantalla de opciones.



- Ver los créditos de juego.

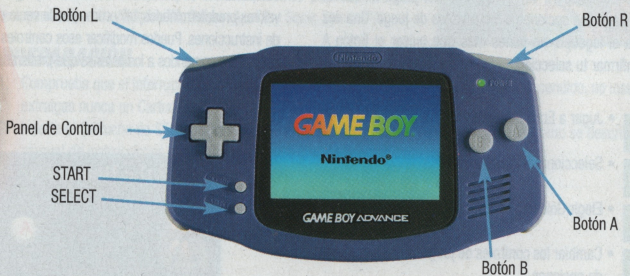
PANTALLA DE OPCIONES (OPTIONS)

Ajusta los controles de juego de todos los juegos de SEGA Smash Pack™ desde la Pantalla de Opciones.

- **Controles:** al empezar, los controles de juego tendrán sus valores predeterminados, tal y como puede verse en el manual de instrucciones. Puedes modificar esos controles volviendo a asignar los comandos a los botones que prefieras.



CONTROLES DE JUEGO



BOTÓN

ACCIÓN

Controles de Menú

Panel de Control	Resaltar opción de juego
Botón A	Seleccionar opción de juego
Botón B	Volver a menú anterior

Ecco the Dolphin™

Panel de Control	Nadar en la dirección pulsada
Botón A	Comunicación Sónar con glifos
Mantener presionado Botón A	Ver Mapa Sónar
Botón B	Cargar a través del agua
Botón B + Botón A	Ataque de Fuerza (cuando Ecco lo aprenda)
START	Detener Partida / Reanudar Partida

Golden Axe™

Panel de Control	Mover personaje en la dirección pulsada Montar en Bizarrian
Botón A	Ataque / Ataque Bizarrian
Botón B	Saltar
Botón R	Usar Magia
START	Detener Partida / Reanudar Partida



Pulsar IZQUIERDA o DERECHA dos veces

Correr + Botón B

Pulsar Ataque mientras corres

Pulsar Ataque estando el aire

Pulsar Ataque y Salto

Pulsar Salto mientras corres

Pulsar Ataque durante Salto Elevado

Correr a Izquierda o Derecha

Correr y Saltar

Ataque Corriendo en Sprint

Ataque en el Aire

Ataque Especial

Salto Elevado

Ataque Estocada Descendente

Sonic Spinball™

Panel de Control IZQUIERDA o DERECHA

Panel de Control ARRIBA o ABAJO

Botón R

Botón L

Botón A

START

Mover a Sonic a Izquierda o Derecha

Mirar Arriba o Abajo

Usar palanca derecha Sonic salta (si está de pie)

Usar palanca izquierda Sonic salta (si está de pie)

Usar ambas palancas

Detener Partida / Reanudar Partida

Nota: para realizar un Super Sprint Giratorio, mantén presionado ABAJO en el Panel de Control y pulsa el Botón A a continuación suelta el Panel de Control.

ECCO THE DOLPHIN



Ecco había llevado siempre una vida despreocupada y maravillosa en Home Bay. El océano estaba lleno de música - algunas canciones más sencillas de recordar que otras - las cuales se usaban para llamar a otros delfines y otros cantantes del océano. Las canciones más difíciles podían abrir las Conchas o incluso asustar a los Hambrientos que nadan cerca.

Hace poco, sin previo aviso, una gran ráfaga de huracanado viento, como un feroz remolino de aire y agua, arrastró toda la vida lejos de Home Bay. Cantantes, conchas e incluso los peces pequeños fueron arrastrados a la gran nada del más allá, y entonces se desvanecieron.

Tan sólo Ecco quedó en Home Bay, antaño apacible y seguro hogar convertido ahora en un acuoso vacío que se antoja demasiado grande.

Perdido en un hermoso y peligroso mundo submarino, el destino del planeta pende de la supervivencia de Ecco. Armado con un potente sónar, escurridiza velocidad y finos instintos de mamífero, Ecco ha de resolver los misterios de las profundidades para rescatar a los cantantes del mar y salvar el mundo.





Partiendo de Home Bay

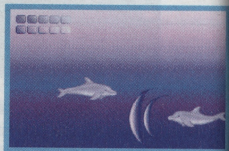
Antes de que empiece la aventura, Ecco ha de averiguar cómo salir de Home Bay - el tornado ha aislado Home Bay del resto del mar. Trata de usar la carga natatoria de Ecco (Botón B) para acelerar y después saltar lo más alto posible en el aire.



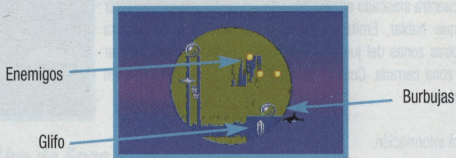
Uso del Sónar

El Delfín Ecco está equipado con un Sónar con el que puede trazar un mapa de la zona, comunicarse con otros o usar como ataque de fuerza.

- **Comunicarse:** pulsa el Botón A para enviar una señal de sónar hacia un Glifo, u otra criatura marina, para comunicarse. Ecco obtendrá bastante información hablando con los demás.
- **Mapa de la zona:** mantén presionado el Botón A para ver un mapa de la zona (ver Mapa Sónar en la siguiente página).
- **Ataque de Fuerza:** con el tiempo, Ecco aprenderá a usar el sónar como un ataque de fuerza, aunque no podrá disponer de él hasta que Ecco obtenga ese conocimiento.



Mapa del Sónar



Mantén presionado el Botón A para ver un mapa de la región, basado en las lecturas de sónar de Ecco. En el Mapa del Sónar puedes ver la siguiente información:

- **Enemigos** – Los enemigos se muestran como un círculo naranja en el mapa.
- **Burbujas** – Las burbujas indican dónde puede encontrar Ecco una bolsa de aire, o una fuente de energía.
- **Glifo** – Un glifo aparece como un diamante en el mapa.
- **Objetos** – Los bloques naranjas aparecen para indicar dónde se puede encontrar una barrera, concha u objeto movable.





Glifos

Si Ecco se encuentra atascado en una zona del océano, trata de encontrar un Glifo al que hablar. Emite el Sónar en dirección al Glifo para desbloquear otras zonas del juego, o para obtener permiso para cruzar nadando una zona cerrada. Cuando te comunicas con un Glifo, pueden pasar varias cosas:

- Ecco recibirá información.
- Un "Glifo Llave" te dará permiso para pasar nadando por otro Glifo.
- Un "Glifo Barrera" permitirá pasar a Ecco tras recibir permiso de un "Glifo Llave".
- Podría abrirse un pasadizo en algún lugar de la región.
- Un Glifo podría proporcionar a Ecco un escudo durante cierto tiempo. Cuando desaparezca ese escudo, Ecco tendrá toda su provisión de aire.



Indicador de Salud de Ecco

Hay cinco rectángulos en la esquina superior izquierda de la pantalla de juego. Cuando una medusa u otro Hambriento daña a Ecco, los rectángulos empezarán a desaparecer. Cuando todos los rectángulos hayan desaparecido, Ecco perderá una vida.

Para conservar tu salud, carga contra un banco de pececitos para alimentarte. Encuentra almejas curativas, conocidas como Conchas. Mantén sano a Ecco, o el siguiente ataque de un enemigo al acecho puede acabar contigo.



Indicador de Salud

Indicador de Aire



Indicador de Aire de Ecco

Hay cinco rectángulos situados justo debajo del Indicador de Salud de la esquina superior izquierda de la pantalla de juego. Necesitas respirar para seguir con vida. Puedes sumergirte hasta lo más profundo del océano, pero no corras nunca el riesgo de encontrarte sin aire. Si Ecco se queda sin aire, tu misión se terminará y tendrás que volver a empezar el nivel o continuar desde la última barrera de Glifo que hayas superado. Puedes conseguir aire de dos maneras:

- Saltando fuera del agua, ya sea al aire libre o en una bolsa de aire que encuentres entre las rocosas cavernas sumergidas. Ecco recuperará todo su aliento inmediatamente.
- Sacando la nariz fuera del agua. Puede resultar especialmente útil en bolsas sumergidas estrechas en las que no puedes saltar. Ecco recuperará su aliento poco a poco.





GOLDEN AXETM

Yuria es una tierra extraña y mágica, que malvados opresores tratan de dominar, reclamando para sí todos sus tesoros. Death Adder, un nuevo enemigo de Yuria, ha masacrado a miles de inocentes. Sus soldados han invadido toda aldea, haciéndose con el control de la tierra. Ha secuestrado al rey y la princesa. Sólo los guerreros más fuertes y hábiles tienen una mínima posibilidad de derrotarle...

Ayuda a los combatientes a vengar las muertes de sus seres queridos y salvar al rey y la princesa!



Los Combatientes

Tres guerreros se unen para desafiar a Death Adder. Estos tres, como tantos otros, han perdido a seres queridos en la guerra contra el malévol reptil, Death Adder. Ahora han jurado derrotarle —aun a costa de sus propias vidas.

- **Ax-Battler** – El temible bárbaro conocido como Ax-Battler procede de las lejanas llanuras. Su gran fuerza y coraje pueden con cualquier enemigo. Ax-Battler usa la magia de la tierra en su lucha para vengar la muerte de su madre.
- **Tyris-Flare** – Esta amazona viene de las densas junglas a fin de acabar con el opresor y su horda de esbirros – el mismo ejército que acabó con la vida de sus padres. Con su inigualable habilidad con la espada y el uso de magia ígnea, ha jurado salvar el reino.



- **Gilius Thunderhead** - Thunderhead el Enano blande su letal Golden Axe en su intento de librar a Yuria del asesino de su hermano. Sus trucos y velocidad en combate le permiten derrotar incluso al más brutal de los gigantes. Gilius usa la magia del relámpago.

Modalidades de Juego

- **Arcade:** juega a la versión arcade de Golden Axe™. Tu viaje dura 5 días y queda registrado en el mapa.
- **Beginner (Principiante):** juega a una versión más fácil y corta de Golden Axe™. El juego se termina en la fase 3, tras un combate con Death Adder Jr.
- **Duel (Duelo):** pon a prueba tu habilidad contra otros personajes del juego. Libra doce duelos distintos con los esbirros de Death Adder. A medida que vayas ganando duelos, irás pasando a los siguientes. Si pierdes uno solo, la batalla se dará por terminada.
- **Head to Head (Frente a Frente):** reta hasta a tres de tus amigos usando el Cable Game Link™ de Game Boy Advance™ en un duelo a muerte. El último que quede en pie gana un punto.
- **Options (Opciones):** configura a tu gusto las opciones de juego de Golden Axe™.



Indicador de Vida: elige el número de barras de salud (3, 4 o 5) que tu guerrero puede perder antes de perder una vida. Empezarás la partida con tres vidas como valor predefinido.

Prueba de Sonido (Sound Test): puedes probar diferentes sonidos del juego. Elige un sonido o una melodía que aparezca en el juego y selecciónala pulsando START, el Botón A, el Botón B, o el Botón R.Ⓜ

La Pantalla de Juego

Indicador de Magia

Indicador de Salud



Vidas

- **Indicador de Magia:** reúne puntos para aumentar tus habilidades mágicas. Cuanto más suba el Indicador de Magia, más potente será tu magia. Tras usar un hechizo, el Indicador de Magia volverá a cero, ¡así que usa tu magia con prudencia!
- **Indicador de Salud:** el Indicador de Salud muestra tu salud en forma de tres barras azules. Cada vez que sufras daño, perderás una de las barras azules que representan tu salud. Cuando hayas perdido toda tu salud, perderás una vida.
- **Vidas:** el número que hay junto al Indicador de Salud indica cuántas vidas te quedan. Cuando hayas perdido todas tus vidas, se acabará la partida.

Aparte de los enemigos a los que te enfrentarás, otros personajes pueden ayudarte en tu misión. Prueba a montar en un Bizarrian para que te ayude contra los malvados esbirros de Death Adder, o atiza a un Bandido para conseguir pociones o comida.

- Bandidos: si te quedas sin pociones ni salud, ataca a un Bandido. ¡Nunca se sabe lo que un Bandido podría soltar! Pueden ser difíciles de liquidar, pero el esfuerzo valdrá la pena.
- Bizarrians: cuando un enemigo montado es derribado de un Bizarrian, puedes subirte a la criatura y usarla contra las hordas de Death Adder. Algunos Bizarrian pueden sacudir tremendos coletazos, otros escupen llamas y ardientes bolas de fuego.

Head to Head

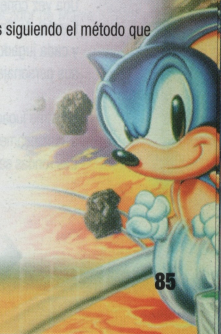
Para jugar una partida Head to Head (Frente a Frente), puedes conectar hasta 4 jugadores siguiendo el método que se describe a continuación. Cada jugador necesita su propio Cartucho.

Requisitos

- Game Boy Advance™ ----- 2-4
- Cartucho de SEGA Smash Pack™ ----- 1-4
- Cable Game Link™ de Game Boy Advance™ - - - -1-3



ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR
QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE
GAME BOY ADVANCE™.





Cómo Conectar

1. Comprueba que el Interruptor de encendido esté apagado en todas las Game Boy Advance™, e inserta los Cartuchos en las Game Boy Advance™ de todos los jugadores.
2. Conecta los Cables Game Link™ de Game Boy Advance™.
3. Conecta cada Cable Game Link™ de Game Boy Advance™ a los Conectores de Extensión Externa de cada Game Boy Advance™, asegurándote de que la clavija pequeña está conectada a la Game Boy Advance™ del Jugador 1.
4. Enciende el Interruptor de encendido de todas las Game Boy Advance™.

- * Cuando solo juegan 2 o 3 jugadores, no conectes la Game Boy Advance™ que no se vaya a usar en la partida.
- * El Jugador 1 es el que tiene la clavija más pequeña conectada a su Game Boy Advance™.

Una vez conectados todos los sistemas, todos los jugadores deberían seleccionar la opción Head to Head(Frente a Frente) de Golden Axe™. Cuando todos los jugadores estén listos, el anfitrión (Jugador 1) ha de pulsar el Botón A y cada jugador podrá seleccionar el personaje que desea manejar. Cuando todos los jugadores hayan seleccionado sus personajes, comenzará la partida.

El último jugador que quede en pie en una ronda será el ganador. Si los dos últimos jugadores se derrotan el uno al otro simultáneamente, la ronda quedará en empate y no se otorgarán puntos por ganar dicha ronda. El primer jugador que gane tres rondas será declarado vencedor del encuentro.



Objetos

Recoge objetos para aumentar tu salud y habilidades mágicas. ¡Que no se te escapen esos Bandidos azules y verdes!



Poción Azul

Bandido

- **Poción Azul:** recoge las pociones para aumentar tus habilidades mágicas tal como muestra el Indicador de Magia.
- **Comida:** reúne comida para mejorar tu salud.

Otros Personajes



Bizarrian



SONIC SPINBALL

La Venganza de Spinball!

El malvado científico Dr. Robotnik ha puesto en marcha otro diabólico plan para transformar a los animales del Planeta Mobius en robots. Su monstruoso artilugio, la Veg-O-Fortress, extrae su poder del volcán Monte Mobius, y ya está transformando a felices criaturas en esclavos sin cerebro. Está protegido por la ardiente lava que suministra la energía que necesita el letal Sistema de Defensa Pinball.

Trata de detener a Robotnik!

Controla a Sonic y cuélate en las Cuevas Tóxicas bajo la Fortaleza. Desde allí, infíltrate a través de las vastas y mortales defensas de Robotnik. En un abrir y cerrar de ojos, te verás recogiendo esmeraldas, liberando a los animales de Mobius e impartiendo la justicia propia de un erizo.

Superando Niveles



Esmeralda Chaos

Sonic ha de coger todas las Esmeraldas Chaos de cada nivel para abrir la puerta de la Sala de su Jefe. Fíjate en la Barra de Estado para saber el número de Esmeraldas que has de recoger en cada nivel.

Hay un truco para derrotar a los peligrosos enemigos que te aguardan en cada Sala de Jefe. Observa la Barra de Estado para obtener pistas —también mostrará mensajes cuando estés haciendo algo bien.

Rondas Extra

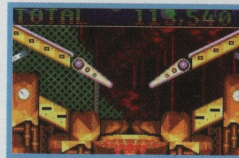
Al final de cada nivel, Sonic pasa a una Ronda Extra. Se trata de un juego normal de pinball con Sonic a los mandos. Dispones de tres bolas para jugar en el tablero, chocando con tantos amortiguadores como puedas. ¡Mira cómo suben esos puntos!



Puntuación

Consigue puntos chocando con amortiguadores, recorriendo los loopings y alcanzando a los robots flotantes para des-robotizarlos y que recuperen sus formas originales.

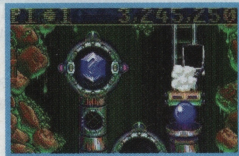
Destruye cuanto puedas de la máquina de Robotnik para asegurarte de conseguir la mayor puntuación posible.





Puntos Extra

Al terminar un nivel, obtendrás puntos extra según los loopings que hayas hecho, el número de anillos que hayas recogido y lo rápido que hayas atravesado el nivel. Los puntos que obtengas en cada categoría variarán en cada nivel.

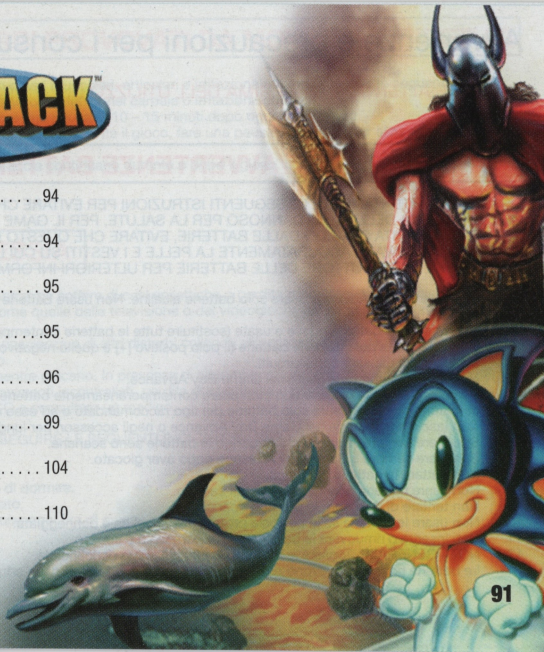


- **Loop Shots:** haz los loopings una y otra vez para obtener puntos extra.
- **Anillos:** coge todos los anillos que veas para recibir un montón de puntos extra.
- **Tiempo:** completa un nivel con una sola bola a gran velocidad y serás recompensado con una cantidad brutal de puntos extra por tiempo - ¡hasta 10 millones de puntos!
- **Bote Creciente:** cada vez que ganes una Ronda Extra, tu bote final aumentará. ¡No dejes de acumular puntos!



SEGA SMASHPACK™

INTRODUZIONE	94
PER COMINCIARE	94
MENU PRINCIPALE.....	95
SCHERMATA DELLE OPZIONI	95
COMANDI DI GIOCO	96
ECCO THE DOLPHIN.....	99
GOLDEN AXE.....	104
SONIC SPINBALL.....	110



Avvertenze e precauzioni per i consumatori

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'UTILIZZO DEL VIDEOGIOCO



PRECAUZIONI/AVVERTENZE BATTERIE

OSSERVARE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PER EVITARE CHE LE BATTERIE "SCOPPIETTINO" O CHE FUORIESCA DELL'ACIDO DANNOSO PER LA SALUTE, PER IL GAME BOY ADVANCE E PER GLI ACCESSORI. IN CASO DI PERDITA DI ACIDO DALLE BATTERIE, EVITARE CHE QUESTO ENTRI IN CONTATTO CON GLI OCCHI O LA BOCCA E LAVARE ACCURATAMENTE LA PELLE E I VESTITI SU CUI L'ACIDO È CADUTO. CONTATTARE IL PRODUTTORE DELLE BATTERIE PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

1. Per il Game Boy Advance usare solo batterie alcaline. Non usare batterie allo zinco carbonio o qualsiasi altro tipo di batterie non alcaline.
2. Non mischiare batterie nuove e usate (sostituire tutte le batterie contemporaneamente).
3. Non invertire la polarità delle batterie (il polo positivo [+] e quello negativo [-] devono essere nella giusta posizione) ed evitare di causare corto circuiti.
4. Non lasciare le batterie usate nel Game Boy Advance.
5. Usare batterie dello stesso tipo (non usare contemporaneamente batterie alcaline, batterie zinco carbonio o batterie di marche diverse). Usare solo batterie del tipo raccomandato o ad esso equivalenti.
6. Non lasciare le batterie nel Game Boy Advance o negli accessori per lunghi periodi di inutilizzo.
7. Spegner sempre l'apparecchio quando le batterie sono scariche.
Spegner sempre il Game Boy Advance dopo aver giocato.
8. Non gettare le batterie nel fuoco.
9. Non usare batterie ricaricabili al nichel cadmio.
Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili.
10. Non usare le batterie se la pellicola protettiva in plastica è danneggiata.
11. Non inserire o rimuovere le batterie se l'apparecchio è acceso.
12. **NOTA GENERALE:** Togliere le batterie ricaricabili prima di ricaricarle.
Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo in presenza di un adulto.

ATTENZIONE DISTURBI PROVOVATI DA MOVIMENTI RIPETUTI

L'uso prolungato di videogiochi può risultare in dolori muscolari, articolari e irritazione cutanea. Seguire le seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea.

- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10 - 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se il dolore o la stanchezza a mani, polsi e braccia continuano durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

AVVERTENZA EPILESSIA

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.

Coloro che hanno sofferto di crisi o perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.

Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano. In presenza di sintomi quali: stordimento, alterazione visiva, fibrillazione oculare, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento o convulsioni **INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO** e consultare un medico.

PER EVITARE IL VERIFICARSI DELLE CRISI, SEGUIRE LE SEGUENTI INDICAZIONI PER L'USO DEI VIDEOGIOCHI:

1. Stare il più lontano possibile dallo schermo.
2. Usare preferibilmente schermi piccoli.
3. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire.
4. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
5. Fare sempre una pausa di 10 - 15 minuti dopo ogni ora di gioco.

INTRODUZIONE

Quando la gente sente il nome SEGA, pensa a splendidi videogiochi. SEGA Smash Pack™ è una raccolta di alcuni dei migliori giochi che siano mai stati prodotti. Questa prima edizione di SEGA Smash Pack per il Game Boy Advance™ contiene tre dei più noti classici SEGA: Ecco the Dolphin™, Golden Axe™ e Sonic Spinball™.



PER COMINCIARE

1. Assicurati che la console sia spenta (OFF). Non inserire mai o rimuovere una cassetta di gioco quando la console è accesa (ON).
2. Inserisci la cassetta di gioco SEGA Smash Pack™ nella fessura del Game Boy Advance™, come spiega il manuale di istruzioni del tuo Nintendo Game Boy Advance™.
3. Accendi la console (ON).
4. Quando appare la schermata dei titoli, premi START per raggiungere il menu principale.

MENU PRINCIPALE

Il menu principale ti permette di scegliere a che gioco vuoi giocare, cambiare i comandi oppure vedere i riconoscimenti di SEGA Smash Pack. Premi sinistra o destra sulla pulsantiera di comando per visualizzare il logo del gioco che ti interessa, le opzioni o i riconoscimenti. Quando appare il logo, premi il pulsante A per confermare.



- Gioca a Ecco the Dolphin.



- Seleziona Sonic Spinball.



- Scegli Golden Axe.



- Cambia i comandi di gioco nella schermata delle opzioni.



- Guarda i riconoscimenti.

SCHERMATA DELLE OPZIONI

Qui puoi modificare i comandi di tutti i giochi offerti da SEGA Smash Pack.

- **Comandi:** alla partenza, i comandi usano la configurazione predefinita, illustrata nel manuale di istruzioni. Puoi modificarla assegnando i pulsanti alle funzioni che preferisci.



COMANDI DI GIOCO

Pulsante L

Pulsante R

Pulsantiera di
comando

START

SELECT



Pulsante A

Pulsante B

COMANDO

AZIONE

Comandi nei menu

Pulsantiera di comando	Evidenziare un'opzione
Pulsante A	Selezionare un'opzione
Pulsante B	Tornare al menu precedente

Ecco the Dolphin

Pulsantiera di comando	Nuota nella direzione scelta
Pulsante A	Comunicazione sonar con i glifi
Pulsante A premuto	Mappa sonar
Pulsante B	Movimento veloce in acqua
Pulsante B + pulsante A	Attacco di potenza (dopo che Ecco l'ha imparato)
START	Pausa sì/no

Golden Axe

Pulsantiera di comando	Muovere il personaggio nella direzione scelta
	Salire su un Bizarrian
Pulsante A	Attacco/Attacco con un Bizarrian
Pulsante B	Salto
Pulsante R	Usare la magia
START	Pausa sì/no



Premere due volte SINISTRA o DESTRA

Correre a sinistra o a destra

Correre + pulsante B

Correre e saltare

Premere Attacco in corsa

Attacco in corsa

Premere Attacco a mezz'aria

Attacco con l'arma

Premere Attacco e Salto

Attacco speciale

Premere Salto in corsa

Salto alto

Premere Salto durante un salto alto

Attacco con l'arma verso il basso

Sonic Spinball

SINISTRA o DESTRA sulla pulsantiera di comando

Muovere Sonic a sinistra o a destra

SU o GIÙ sulla pulsantiera di comando

Guardare in su o in giù

Pulsante R

Usare il flipper destro / Salto Sonic (in piedi)

Pulsante L

Usare il flipper sinistro / Salto Sonic (in piedi)

Pulsante A

Usare entrambi i flipper

START

Pausa sì/no

Nota: per eseguire un attacco rotolante, tieni premuto GIÙ sulla pulsantiera di comando e premi il pulsante A, quindi rilascia la direzione sulla pulsantiera di comando.



ECCO THE DOLPHIN

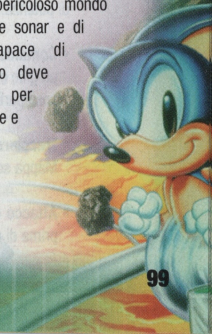


Ecco ha sempre vissuto spensieratamente e con gli occhi pieni di meraviglia a Home Bay. L'oceano risuonava di canzoni, alcune più facili da ricordare di altre, che venivano usate per chiamare altri delfini e creature canore. Le canzoni più difficili potevano aprire i gusci dei crostacei e spaventare le creature affamate che capitavano nei paraggi.

Ma di recente, senza preavviso, una forte raffica di vento turbinante ha creato un vortice di aria e acqua che ha fatto sparire ogni traccia di vita da Home Bay. Le creature canore, i crostacei, perfino i pesci più piccoli sono stati risucchiati e sono svaniti.

Solo Ecco è rimasto a Home Bay, una volta tranquilla e sicura, trasformata in una distesa d'acqua vuota e desolata.

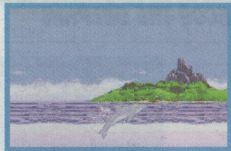
Il destino del pianeta dipende tutto dalla sopravvivenza di Ecco in questo bellissimo ma pericoloso mondo sotterraneo. Dotato di un potente sonar e di sviluppati istinti, nonché capace di raggiungere alte velocità, Ecco deve risolvere i misteri degli abissi per salvare le creature canore del mare e il mondo intero.





LASCIARE HOME BAY

Prima che inizi l'avventura, Ecco deve capire come lasciare Home Bay, perché il vortice ha isolato Home Bay dal mare aperto! Prova a usare il movimento veloce di Ecco (pulsante B) per guadagnare velocità, quindi spicca un salto in aria!



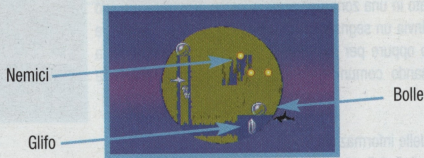
Usare il sonar

Ecco il delfino dispone di un sonar che gli permette di tracciare una mappa della zona, comunicare con altre creature e lanciare un attacco di potenza.

- **Comunicare:** premi il pulsante A per inviare un segnale sonar verso un glifo o altre creature marine per comunicare. Ecco imparerà molte cose parlando con gli altri!
- **Tracciare una mappa:** premi il pulsante A senza rilasciarlo per visualizzare una mappa della zona (leggi Mappa sonar, alla pagina seguente).
- **Attacco di potenza:** col tempo, Ecco imparerà come usare il sonar per attaccare, ma non potrà usarlo prima di aver ricevuto le informazioni necessarie!



Mappa sonar



Premi il pulsante A senza rilasciarlo per vedere una mappa della regione tracciata grazie al sonar di Ecco. Sulla mappa sonar puoi vedere le seguenti informazioni:

- **Nemici** – I nemici appaiono sulla mappa sonar come cerchi arancione.
- **Bolle** – Le bolle indicano dove Ecco può trovare una sacca d'aria o una fonte di energia.
- **Glifi** – I glifi appaiono sulla mappa sonar sotto forma di losanghe.
- **Oggetti** – I blocchi arancione indicano dove si può trovare una barriera, un guscio, o un oggetto mobile.



Glifi

Se Ecco è bloccato in una zona dell'oceano, cerca di trovare un glifo con cui parlare. Invia un segnale sonar a un glifo per sbloccare altre sezioni del gioco oppure per chiedere il permesso di superare una zona chiusa. Quando comunichi con un glifo possono succedere diverse cose:



- Ecco riceverà delle informazioni.
- Un "glifo chiave" darà il permesso di superare un altro glifo.
- Un "glifo barriera" consentirà a Ecco di passare dopo aver ricevuto il permesso da un "glifo chiave".
- Un passaggio si potrebbe aprire in qualche punto della regione.
- Un glifo potrebbe concedere a Ecco uno scudo per un breve intervallo di tempo. Quando lo scudo si disattiva, Ecco respirerà una boccata d'aria.

Indicatore della salute di Ecco

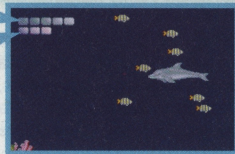
Nell'angolo superiore sinistro della schermata di gioco ci sono cinque rettangoli. Quando una medusa o un'altra creatura affamata danneggiano Ecco, i rettangoli iniziano a sparire. Quando sono tutti spariti, Ecco perde una vita.

Per restare in buone condizioni, lanciati verso un banco di pesciolini e nutriti. Trova delle ostriche curative, note come Creature col guscio. Mantieni Ecco in buone condizioni, altrimenti il prossimo nemico in agguato potrebbe eliminarlo.



Indicatore della salute

Indicatore dell'aria



Indicatore dell'aria di Ecco

Subito sotto l'indicatore della salute, in alto a sinistra, ci sono cinque rettangoli colorati. Per restare in vita devi respirare. Puoi immergerti fin nelle profondità dell'oceano, ma non ti conviene rischiare di essere colto di sorpresa quando sei a corto d'aria. Se Ecco resta senz'aria, la sua missione termina e deve ricominciare all'inizio del livello, oppure presso l'ultimo glifo barriera superato.

Puoi respirare in due modi:

- Saltando fuori dall'acqua, sia all'aria aperta sia nelle sacche d'aria che potrai trovare nelle caverne sotterranee. La riserva d'aria tornerà immediatamente al massimo.
- Facendo uscire il muso dall'acqua. Ti conviene farlo soprattutto nelle piccole sacche d'aria, dove non puoi saltare. Ecco ripristinerà gradualmente la sua riserva d'aria.





GOLDEN AXE

Yuria è una strana terra magica, i cui tesori sono contesi da perfidi oppressori. Death Adder, un nuovo nemico di Yuria, ha ucciso migliaia di persone innocenti. I suoi soldati hanno invaso ogni villaggio, rivendicando il possesso della terra. Egli ha rapito anche il re e la principessa. Solo i guerrieri più forti e abili potranno avere qualche speranza di sconfiggerlo...

Aiuta i combattenti a vendicare la morte dei loro cari e a salvare il re e la principessa!



I combattenti

Tre guerrieri si fanno avanti per affrontare Death Adder. Come molti altri, anche loro hanno perso delle persone care nella lotta contro il loro perfido nemico, Death Adder. Ora, questi guerrieri hanno giurato di sconfiggerlo, anche a costo della vita.

- **Ax-Battler** – Il terribile barbaro noto come Ax-Battler giunge da remote pianure. La sua enorme forza e il suo coraggio non temono confronti. Ax-Battler sfrutta magie della terra nella sua lotta per vendicare la morte della madre.
- **Tyris-Flare** – Questa amazzone è venuta dal cuore della giungla per eliminare l'oppressore e l'orda dei suoi guerrieri, che le hanno ucciso i genitori. Ha giurato di salvare il regno, grazie alla sua eccezionale abilità con la spada e alle magie del fuoco.



- **Gilius Thunderhead** - Thunderhead il Nano brandisce la micidiale Golden Axe nella sua missione per eliminare da Yuria l'assassino del fratello. In combattimento, i suoi trucchi e la sua velocità possono spiazzare perfino il più brutale dei giganti. Gilius utilizza la magia del fulmine.

Modalità di gioco

- **Arcade:** prova la versione arcade di Golden Axe. Il tuo viaggio durerà 5 giorni e verrà registrato sulla mappa.
- **Beginner (principiante):** prova una versione più corta e più facile di Golden Axe. La partita terminerà al livello 3, dopo una battaglia con Death Adder Jr.
- **The Duel (il duello):** metti alla prova contro gli altri personaggi affrontando dodici duelli separati contro i soldati di Death Adder. Dopo aver vinto un duello, avvanzerai a quello seguente, ma se ne perderai uno, l'intera battaglia finirà.
- **Head to Head (testa a testa):** affronta in uno scontro mortale fino a quattro amici usando il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™. L'ultimo sopravvissuto vince un punto.
- **Options (opzioni):** personalizza le impostazioni di Golden Axe.
 - Life Meter (indicatore di salute): scegli il numero di barre di salute (3, 4 o 5) che il tuo guerriero può perdere prima di perdere una vita. Il numero predefinito di vite all'inizio del gioco è 3.
 - Sound Test (prova audio): ascolta diversi suoni del gioco. Seleziona un suono o un brano che appare nel gioco e conferma la scelta premendo START, il pulsante A, il pulsante B o il pulsante R.



La schermata di gioco

Indicatore della magia

Indicatore della salute



Vite

- Indicatore della magia: raccogli le pozioni per aumentare la tua capacità magica. Più l'indicatore della magia sale, più forti diventano le tue magie! Dopo aver usato una magia, l'indicatore torna a zero, dunque amministra bene le tue magie!
- Indicatore della salute: indica il tuo livello di salute con tre barre blu. Ogni volta che vieni danneggiato perdi salute sotto forma di barre blu. Quando perdi tutte le barre, perdi anche una vita.
- Vite: il numero accanto all'indicatore della salute ti comunica quante vite ti restano. Quando sono esaurite, il gioco è finito.

Oggetti

Raccogli oggetti per aumentare la tua salute e la tua capacità magica! E non dimenticarti dei banditi blu e verdi!



Pozione blu

Bandito

- Pozione blu: raccogli pozioni per aumentare la tua capacità magica, esposta sull'indicatore della magia.
- Cibo: raccogli cibo per aumentare la tua salute.

Altri personaggi



Bizarrian



Oltre ai nemici, potrai incontrare anche dei personaggi che ti aiuteranno nella tua missione! Prova a salire su un Bizarrian per attaccare i perfidi servitori di Death Adder, oppure colpisci un bandito per procurarti pozioni o cibo.

- **Banditi:** se sei rimasto senza pozioni o salute, attacca un bandito. Non puoi sapere in anticipo che cosa lascerà a terra! Anche se è difficile colpirli, ne vale la pena.
- **Bizarrian:** quando un nemico in groppa a un Bizarrian viene disarcionato, puoi salire sulla sua cavalcatura per attaccare le orde di Death Adder! Certi Bizarrian hanno una coda capace di attacchi micidiali, altri sputano fiamme o lanciano palle di fuoco.

Testa a testa

Per giocare in modalità Head to Head (testa a testa), puoi collegare fino a 4 giocatori con il metodo citato di seguito. Ogni giocatore deve avere una propria cassetta di gioco.

Requisiti

- Game Boy Advance™ ----- da 2 a 4
- Cassette di gioco SEGA Smash Pack ----- da 1 a 4
- Cavi Game Link™ per Game Boy Advance™ ----- da 1 a 3



QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™.



Come eseguire il collegamento

1. Assicurati che tutti i Game Boy Advance™ siano spenti (OFF) e inserisci le cassette di gioco in tutte le console.
2. Collega il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™.
3. Collega ciascun cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ ai connettori di espansione di ogni Game Boy Advance™, tenendo conto che lo spinotto piccolo va collegato al Game Boy Advance™ del giocatore 1.
4. Accendi (ON) tutti i Game Boy Advance™.

* Quando giochi con 2 o 3 giocatori, non collegare i Game Boy Advance™ che non vengono utilizzati.

* Il giocatore 1 è quello al cui Game Boy Advance™ è collegato lo spinotto più piccolo.

Quando tutti i sistemi sono stati collegati, ogni giocatore dovrebbe selezionare l'opzione Head to Head (testa a testa) di Golden Axe. Quando tutti i giocatori sono pronti, il giocatore 1 deve premere il pulsante A e poi ciascun giocatore può selezionare un personaggio da controllare. Quando tutti i giocatori hanno selezionato i loro personaggi, inizia la partita.

L'ultimo giocatore rimasto in campo è il vincitore. Se gli ultimi due giocatori rimasti si eliminano a vicenda, viene dichiarato il pareggio e non viene concesso alcun punto di vittoria. Il primo giocatore che vince tre turni viene dichiarato vincitore della partita testa a testa.





SONIC SPINBALL

La vendetta di Spinball!

Il perfido scienziato Dr. Robotnik ha concepito un altro diabolico piano per trasformare in robot gli animali del pianeta Mobius. Il suo mostruoso marchingegno, la Veg-O-Fortress, preleva l'energia dal vulcano Mobius e sta già trasformando delle creature felici in schiavi privi di volontà! È protetto dalla lava infuocata che alimenta il micidiale sistema difensivo a flipper.



Cerca di fermare Robotnik!

Controlla Sonic e attraversa le caverne tossiche sotto la Fortezza. Quindi, affronta il vasto e letale sistema difensivo di Robotnik. In men che non si dica, dovrai attaccare gli Smeraldi, liberare gli animali catturati da Mobius e dispensare giustizia!

Superare i livelli



Smeraldi Chaos

Sonic deve prendere tutti gli Smeraldi Chaos di ogni livello per aprire la porta della camera del boss. Controlla la barra di stato per sapere quanti Smeraldi devi raccogliere in ciascun livello.

Esiste un trucco per sconfiggere il pericoloso nemico che si annida in ogni camera del boss. Stai attento alla barra di stato, perché vi appariranno dei messaggi quando fai qualcosa di giusto!

Livello bonus

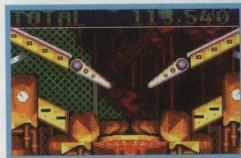
Alla fine di ogni livello, Sonic affronta un livello bonus, che ha la forma di una normale partita di flipper con Sonic ai comandi! Hai tre palle da usare e devi colpire tutti i respingenti. E guarda il tuo punteggio che sale!



Punteggio

Guadagni punti colpendo i respingenti, percorrendo i giri della morte e urtando i robot fluttuanti, che torneranno alla loro forma originale.

Distruggi il più possibile la macchina di Robotnik per ottenere il massimo punteggio!





Punti bonus

Alla fine di un livello, riceverai punti bonus in base ai giri della morte effettuati, al numero di anelli raccolti e alla velocità. I punti guadagnati in ogni categoria cambiano a seconda del livello.



- **Giri della morte:** Attraversa più volte i giri della morte per guadagnare punti bonus.
- **Anelli:** Raccogli tutti gli anelli che vedi per accumulare punti bonus!
- **Tempo:** completa un livello usando una sola palla ad alta velocità e verrai premiato con un enorme bonus di tempo: fino a 10 milioni di punti!
- **Aumento del punteggio:** Ogni volta che superi un livello bonus, il tuo punteggio finale aumenta. Continua ad accumulare punti!



CREDITS

SEGA of America

Executive Producer

Scott Hawkins

Project Coordinator

Rick "Maverick" Ribble Jr.

EVP Content & Business Strategy

Shinobu Toyoda

Director of Publishing

Kathy Schoback

Operations Manager

Izora Garcia de Lillard

Publishing Partnership Manager

Roxana Hui

Test Managers

John Amirkhan and Arnold Feener

Lead Testers

Alex Vaughn and Daniel Chang

Assistant Lead Testers

Ray Murakawa, Derek Chin

Testers

Lee Lakas, Jason Mercer, Fernando Valderrama,
Amy-Geene Williamson

Special Thanks

Peter Moore, Chris Gilbert, Leonard Sloomaker,
Charles Bellfield, Mike Fischer, David Rudolph, Debra
Kirkham, Billi Siedow, Wilco Ibes, The Wookie Den, Chris
Meyer, Doug Broadhurst, Steve Snake, Cord Smith,
Richard Briggs, Teri Higgins, Judy Jette, John Goodale,
Jeff Hedges, Robert Morgan, Ed Annunziata, Jerry
Markota, Satoshi Okano, Csaba Soltesz





CodeFire, Inc.

Programming by

John Panettiere

Additional Artwork

Chris Meyer, Patrick Bradford, and John Panettiere

Producer

Daniel Rismann

Special Thanks

Michael Williams, Kyle Kessenich, Mark Bergo,
Steven Moore, Jack Loh, Bill Ferrer, Robert Platt,
Ron Williams, Sean Williams

THQ Inc.

Vice President—Product Development

Michael Rubinelli

Executive Producer

Brian Christian

Producer

Josh Austin

Director of Quality Assurance

Jeremy Barnes

QA Manager

Monica Vallejo

QA Technician

Mario Waibel

QA Database Administrator

Jason Roberts

Lead Tester

George Erwin

Testers

Philip Frantzis

Herman Lee

Vice President—Marketing

Peter Dille

Group Marketing Manager

Alison Quirion

Associate Product Marketing Manager

Heather Hall

Director of Public Relations

Liz Pieri

Public Relations Manager

Reilly Brennan

Director of Creative Services

Howard Liebeskind

Senior Manager of Creative Services

Kathy Helgason



Associate Manager of Creative Services

Kirk Somdal

Special Thanks

Brian Farrell, Jeff Lapin, Alison Locke, Germaine Gioia, Brandy Carrillo, Robert Reilly, Christian Kenney, Ricardo Fisher, Gordon Madison, Jack Suzuki, Paul Rivas, Stacey Mendoza, Derek C. Smith

SEGA EUROPE LTD

COO Sega Europe

Naoya Tsurumi

Director of Product Development

Kats Sato

Assistant Producer

Jens Geffert

Senior Producer

Matt O'Driscoll

Technical Producer

Elliott Martin

Product Manager

Mark Fisher

Commercial Manager

Mark Horneff

Sega Europe Localisation

Eva Backmann (GER)

Marta Lois Gonzalez (SP)

Brigitte Nadesan (FR)

Giuseppe Rizzo (ITA)

Special thanks

Darius Sadeghian

INFOGRAMES

INFOGRAMES LONDON

Pascale Vermeerbergen

Cyril Voiron

Mathieu Piau

Vanessa Blasin

Jake Tombs

Pauline Nam

Daniel Warrington

Peter Thorne





INFOGRAMES LYON

Etienne Piquet-Gauthier

Emmanuelle Tahmazian

Vincent Hattenberger

Cecile Gillet

Jenny Clark

Marie-Emilie Requier

Nadja Manseur

Rebecka Pernered

Sophie Wibaux

Caroline Fauchille

Olivier Robin

Vincent Laloy

Sebastien Aprikian

Stephane Calixte

Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€ 1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	http://www.de.infogrames.com
• Belgique	-	-	helpdesk@nl.infogrames.com
• Danmark	+44 (0)161 8278060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 €/min) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 €/min) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€/min Du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Infogrames France Service Consommateur 84 rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€ 1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0190 771 883	http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01	-	info@gr.infogrames.com

• Italia	-	info@it.infogrames.com http://www.infogrames.it
• Nederland	-	helpdesk@nl.infogrames.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	apoiocliente@pt.infogrames.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz / Suisse	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	http://www.de.infogrames.com
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 88* <small>*24 hours a day / 1£ /min / inside UK only "You need the bill payer's permission before calling."</small>	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)
		helpline@uk.infogrames.com

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)



Nintendo

D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.



INFOGRAMES UK, Landmark House, Hammersmith Bridge Rd. - London W6 9EJ - England

INFOGRAMES FRANCE, 1 place Verrazzano, 69252 Lyon Cedex 09, France

INFOGRAMES DEUTSCHLAND GMBH - Hanauer Landstrasse 184 60314 Frankfurt am Main - DEUTSCHLAND

INFOGRAMES IBERICA S.A. Cañada Real de las Merinas, 3, planta 5ª - Nudo Eisenhower, Edificio 4 - 28042 MADRID - España

INFOGRAMES ITALIA SpA Via Italia, 82 - 20020 Lainate (MI) Italia

© SEGA CORPORATION, 2001, 2002. All Rights Reserved. Sonic

The Hedgehog © SEGA, 1991. Sonic Spinball © SEGA, 1993. Golden Axe © SEGA, 1989. Ecco the Dolphin © SEGA, 1993.

www.sega-europe.com. CodeFire and the CodeFire Logo are trademarks of CodeFire, Inc. Published by Sega.